7 - 97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

4 398039 607007 07
DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER

Interview mit Peter Molyneux



Endlich im Test

Dungeon Keeper: Schön böse sein

Viel los im All

Imperium Galactica
Star Trek – Generations
X-Wing vs. TIE Fighter

Was läuft auf MMX?

Großer Kompatibilitäts-Test aller wichtigen PC-Spiele

Auswege aus dem Dunkel

Tips zu Imperium Galactica, MDK, C&C 2: Gegenangriff, Theme Hospital, Interstate '76 Koala Lumpur, The Last Express

Dungeon Keeper

▸ Besonders laut: 2 Edel-Karten im Soundtest ▸ Besonders innovativ: Earth 2140
▸ Besonders neu: Riven, Forsaken & Starcraft ▸ Besonders brutal: Redneck Rampage



Redneck Rampage™

COMING IN APRIL

DIE GEFAHR KOMMT NICHT AUS DEM TV

Aus den unendlichen Tiefen des Alls stießen sie zur Erde hinab, landeten lautlos und spurlos in der verschlafenen Kleinstadt von Hickston, Arkansas und übernahmen die Körper der wehrlosen Einwohner. Jetzt sind sie überall und verbreiten Schrecken und Terror. Doch das Schlimmste von allem: sie haben Bessie, Deine prämierte Zuchtsau gestohlen!

Hier beginnt die verrückteste und skurrilste 3D-Ballerei, die Du je erlebt hast. Getreu dem Motto: Volle Ballerei, doppelter Spaß, halber I.Q.
Doch wer volle Action und derben Südstaaten-Humor erleben will, sollte sofort zugreifen.
Redneck Rampage gibt's nur solange der Vorrat reicht!

Interplay™
~~GAMERS. FOR GAMERS.~~™
Von Rednecks. Für Rednecks.



FÜR PC CD-ROM





HTTP://WWW.INTERPLAY.COM

GUT DING WILL WEILE HABEN

Kaum wartet man zwei Jahre, schon ist es da. Die Rede ist – Sie ahnen es – von »Dungeon Keeper«. Zugegeben, eine Original-Verpackung und das gedruckte Handbuch gibt es noch immer nicht, aber immerhin war es eine lauf- und testfähige Version, die uns Peter Molyneux höchstpersönlich vorbeibrachte. Die komplette Redaktion wurde prompt infiziert und kam tagelang nicht richtig zum Arbeiten. Mehr zu Spielbarkeit und Level-Design von Dungeon Keeper verrät unser Special ab Seite 64. Auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe finden Sie zusätzlich einen Test-Player von Dungeon Keeper, bei dem Mick Schnelle persönlich einen Einblick in die Unterwelten des Bullfrog-Titels gibt. Außerdem hat das ganze Thema unsere Multimedia-Leserbriefe beeinflußt, in denen ein ominöser Redaktionsschwund dokumentiert wird. Zum Glück endet der Film auf unserer Cover-CD mit einem Happy-End: Gleich um drei frische Kollegen wurde das PC-Player-Team bereichert. Mehr über Alex Brante, Kjersten Waldheim und Volker Schütz erfahren Sie, wenn Sie einen Blick in unsere Rubrik »PC Player persönlich« ab Seite 58 werfen.

Neben Dungeon Keeper können wir Ihnen in dieser Ausgabe stolz eine Reihe von bedeutenden Spielen präsentieren. Das beginnt mit dem Star-Wars-Hit »Shadow of the Empire«, und führt über den mutmaßlichen Echtzeit-Strategie-Knüller und Warcraft-Nachfolger »Starcraft«. Im Testteil materialisierten endlich auch »X-Wing vs. TIE-Fighter«, »Star Trek - Generations« und »Independance Day«.

Während es »Atlantis« und »Wet« nicht mehr in diese Ausgabe schafften, sprang in letzter Minute noch das Descent-ähnliche Tunnelspektakel »Terracide« an Bord. Im Schatten dieser namhaften Konkurrenz konnten »Imperium Galactica« und »Earth 2140« Achtungserfolge landen. Jede Menge Lese- und Spielstoff also, für die man zum Sommeranfang eigentlich etwas mehr Regen oder längere Nächte bräuchte.

Einen verspielten Sommer wünscht
Ihr PC-Player-Team





Dungeon Keeper gibt dem Bösen eine Chance: Verwüsten Sie blühende Landschaften, locken Sie tapfere Helden in Ihre Folterkammern, und erobern Sie Goldschätze. Zur Unterwelt geht es ab(wärts) Seite **64**

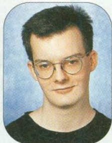


Earth 2140 überrascht mit hochauflösender, detailreicher Grafik und einer ausgefeilten Computer-KI. Panzer und Mechs beschießen sich ab Seite **78**



Aus den Anfängen der Echtzeit-Strategie stammt **Victory**, das Sie als **Vollversion** auf der **Cover-CD** unserer Plus-Ausgabe finden.

Mit Bedauern haben wir diesen Monat Jörg Langer Goodbye sagen müssen. Sein flehentliches »Holt mich hier raus, ich bin nicht freiwillig hier« aus dem Abspann der vorletzten MM-Leserbriefe fand Gehör bei einer reichen US-Firma, die ihm ein unverschämt gutes Angebot machte (nein, es war nicht Microsoft!). Uns bleibt da nur zu sagen: Tschüß, und danke für den Fisch!



7·97 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

PC PLAYER

plus CD-ROM

Interview mit Peter Molyneux

Dungeon Keeper

▸ Besonders laut: 2 Edel-Karten im Soundtest ▸ Besonders innovativ: Earth 2140
▸ Besonders neu: Riven, Forsaken & Starcraft ▸ Besonders brutal: Redneck Rampage

Strategie aus Ungarn: In »Imperium Galactica« erklimmen Sie die militärische Karriereleiter. 70

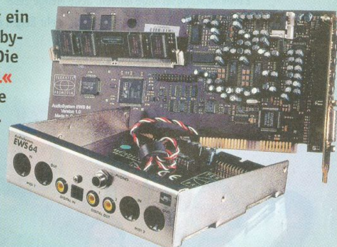


Stippvisite bei Brøderbund: »Warlords 3«, »WarBreeds«, »Take no Prisoners« und »Journeyman Project 3« unter der Lupe. 14

Wettbewerb »Swing«

Mit etwas Glück und Geschick werden Sie stolzer Besitzer eines Peacock Minitowers. 56

Nicht nur ein Traum für Hobbymusiker: Die »EWS 64XL« setzt neue Maßstäbe. 120





»X-Wing vs. TIE Fighter« wartet mit heißen Mehrspielerschlachten auf den begeisterten Spieler. 84



Strategie aus Polen: Aufwendige Grafik und sehr gute Spieltiefe bietet »Earth 2140«.
78



Der »Dungeon Keeper«, Peter Molyneux´ letztes Werk für Bullfrog, ist endlich da.
64



Der Planeten-Killer »Terracide« setzt auf 3D-Hardware
98

Previews

Vor Ort

Aktuell

Software

Hardware

Specials

Spiele-Tests

Tips&Tricks

Rubriken

DER SCHLIMMSTE FEIND

DARK REIGN
THE FUTURE OF WAR

ACTIVISION

IST DER UNSICHTBARE.

Schauplätze kommender Kriege bieten eine besondere taktische Gemeinheit:

Überraschungen. So sind ganze Armeen in Wäldern und hinter Bergen unsichtbar.

Bis die Gefahr vorüber – oder die Zeit zum Angriff gekommen ist.

Im Exklusiv-Vertrieb von: BOMICO ENTERTAINMENT SOFTWARE http://www.bomico.de

CD-INHALT





SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

Alle DOS-Demos starten Sie am besten von unserem DOS-Menüprogramm aus. Wechseln Sie dazu von DOS aus auf das Laufwerk der CD, und tippen Sie START. Die Demos erreichen Sie, wenn Sie auf die Taste »DEMOS« klicken. In unserem DOS-Programm finden Sie außerdem Hinweise auf die Shareware-Programme, die Patches und die Spielstände, die wir auf dieser Ausgabe der CD veröffentlicht haben.
Spiele-Demos für Windows 3.1 oder Windows 95 rufen Sie am einfachsten mit unserem »PC Player AutoRunner« auf. Unter Windows 3.1 müssen Sie dazu das Programm »AUTORUN« im obersten Verzeichnis der CD ausführen. Unter Windows 95 startet es normalerweise von selbst, sobald Sie die CD in das Laufwerk einlegen.
Über dasselbe Menü kommen Sie auch in unsere Spiele-Datenbank »DatenPlayer Deluxe«. Weitere Infos finden Sie, wenn Sie im PC Player AutoRunner auf die Taste »Informationen« klicken.
Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse: cdrom@pcplayer.mhs.compuserve.com
Sie können sich auch per Post oder Fax direkt an den Verlag wenden.

VIDEOMANIA



Tja, so kann es gehen: Unser langjähriger Video-Mann Toni Schwaiger hat uns verlassen und widmet sich neuen Aufgaben. Mit so manchem optischen und akustischen Leckerbissen in den Multimedia Leserbriefen hat er Ihnen und uns die CD versüßt. An dieser Stelle weinen wir ihm deshalb nicht nur eine dicke Krokodilsträne nach, sondern wünschen ihm auch alles Gute in seinem neuen Aufgabenbereich.
Daß sich dieses geballte Know-How nicht so schnell ersetzen läßt, ist klar. Trotzdem stand diesen Monat eine wichtige Video-Produktion an. Dungeon Keeper wurde nämlich überraschend fertig, und Micks Eindrücke von dem kommenden Top-Titel mußten wir auf jeden Fall auf Videoband festhalten. Also schnappte sich Hardware-Mann Kjersten kurzerhand die Privat-Videokamera von unserer Chefin vom Dienst Susan, und ich absolvierte unter den nervösen Blicken unseres Chefs einen Crash-Kurs im Videosschnitt mit »Adobe Premiere«. Viel Spaß mit der CD dieser Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr Henrik Fisch

Vollversion

Victory	\BONUS\VICTORY\SPIEL
Handbuch Victory (für Adobe Acrobat Reader)	\BONUS\VICTORY\HANDBUCH

Spielbare Demos

3D Ultra Minigolf (Windows 95, 35 MByte)	\DEMOS\3DULTMIN\AUTOPLAY.EXE
Harvest of Souls (Windows, 1,5 MByte)	\DEMOS\HARVEST\SETUP.EXE
Pandemonium! (Windows 95, 7 MByte)	\DEMOS\PANDEMON\SETUP.EXE
Sean Dundee's World Club Football (Windows 95, 38 MByte)	\SD_WCF\SETUP.EXE
Vermeer (Windows 95, 18 MByte)	\DEMOS\VERMEER\SETUP.EXE
XCOM 3: Apocalypse (MS-DOS, 24 MByte)	\DEMOS\XCOM3\GO.BAT

Selbstablaufende Demo

Atlantis (MS-DOS, keine Installation notwendig)	\PREVIEWS\ATLANTIS\GO.BAT

Videos

Multimedia Leserbriefe	**3:20**
Dungeon Keeper	**3:48**
Agent Armstrong	**3:41**

Patches

Destruction Derby 2 (Netzwerk Patch für acht Spieler)	\PATCHES\DD2
Earth 2140 (Patch 1.15)	\PATCHES\EARTH
MDK (DirectX-Patch für Windows 95)	\PATCHES\MDK.D3D
MDK (DOS-Patch für Spielstand speichern)	\PATCHES\MDK.DOS
MDK (Windows-95-Patch für Spielstand speichern)	\PATCHES\MDK.W95

Spielstände

Command & Conquer (Szenarien)	\TIPS\C&C
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot (Szenarien)	\TIPS\C&C_2
Civilization 2 (Szenarien)	\TIPS\CIV2
Micro Machines 2 (Szenarien)	\TIPS\MM2CDAT
Warcraft 2 (Szenarien)	\TIPS\WAR2

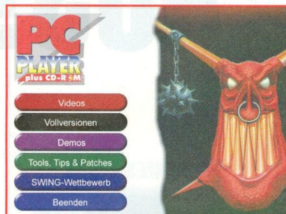
Programme

Adobe Acrobat Reader (Für Windows 3.1 und Windows 95)	\PROGRAMM\ACROBAT
CBench (3D-Benchmark für MS-DOS)	\PROGRAMM\CBENCH
CDT 1.15 (CD-ROM-Tool)	\PROGRAMM\CDTOOLS
DCC 4.1 (PC-Player-Version des DOS-Dateiprogramms)	\PROGRAMM\DCC41PCP
Display Doctor 5.3a (Neueste Version des alten UniVBE)	\PROGRAMM\SDD53A
Game Wizard 3.0 (Spiele-Utility)	\PROGRAMM\GAMEWIZ
nVidia-Grafikkarte (Testprogramm für PCI-Bus)	\PROGRAMM\NVIDIA
PC Player Direct3D-Benchmark (Für Windows 95)	\PROGRAMM\PCP3D
PC Player 3D-Benchmark (Für MS-DOS)	\PROGRAMM\PCPBENCH
PCXDUMP 9.3 (Bildschirm-Capture-Programm)	\PROGRAMM\PCXDUMP
PICEM 3.2 (Bildbetrachter)	\PROGRAMM\PICEM
VGA-Benchmarks (Verschiedene Grafik-Benchmarks)	\PROGRAMM\VGABENCH

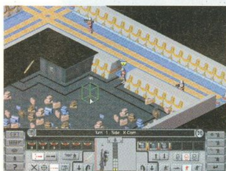
SWING-WETTBEWERB



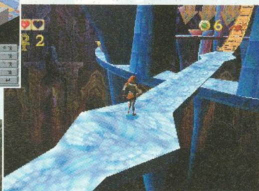
Auf dieser CD finden Sie im Verzeichnis WETTBEWE das Programm für den Swing-Wettbewerb dieser Ausgabe. Installieren Sie das Spiel entweder mit dem INSTALL-Programm unter DOS oder mittels unseres Windows-Menüsystems. Genaueres über den Wettbewerb erfahren Sie, wenn Sie auf die Taste »Informationen« klicken, oder wenn Sie auf Seite 56 in diesem Heft nachlesen.



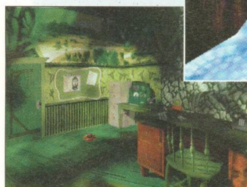
Die Windows-Demos installieren Sie am besten mit unserem Windows-Menüsystem, daß Sie mit dem Programm AUTORUN im obersten Verzeichnis der CD starten (unter Windows 95 passiert das meistens automatisch). Mit diesem Menü schauen Sie sich auch unsere Videos an und kopieren unter Windows 95 die DOS-Demos auf die Festplatte.



◀ ET und Konsorten geht es erneut an den Kragen: Mit »XCOM 3: Apocalypse« warf Microprose den dritten Teil des UFO-Klassikers ins Rennen. Auf unserer CD finden Sie die MS-DOS-Demo mit einem spielbaren Level.



▲ Dreidimensionale Darstellungen halten jetzt auch in Jump-and-run-Spielen Einzug, was »Pandemonium!« eindrucksvoll beweist. Die Demo benötigt nur 7 MByte Platz auf der Festplatte, setzt aber DirectX 3.0 voraus.



Von dem in Ausgabe 6/97 getesteten Spiel »Harvest of Souls« gibt es jetzt eine spielbare Demo, die auch noch unter Windows 3.11 läuft. Allerdings installiert sie dann WinG und Win32S.

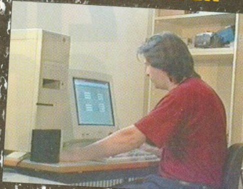
Shareware

Daisy's Garten 2 (Denkspiel) \SHAREWAR\DAISYS

Weitere Programme

DatenPlayer Deluxe (Spiele-Datenbank) \PCPLAYER\DATAPLAY\DPLAYER.EXE
DirectX 2.0 (Ältere Version von DirectX) \PCPLAYER\DIRECTX.20\DXEXTRAC.EXE
DirectX 3.0 (Neueste Version) \PCPLAYER\DIRECTX\DXSETUP.EXE
Video für Windows (Aktuelle Videotreiber) \PCPLAYER\WINVIDEO\INSTALL.EXE

DIESEN MONAT IN DEN MULTIMEDIA-LESERBRIEFEN











Ja, wo sind sie denn? Henrik sucht verzweifelt die Redaktionsmannschaft, um die Multimedia Leserbriefe zu drehen, wird aber erst an Micks Arbeitsplatz fündig.

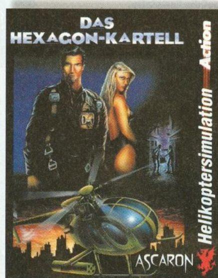
DIE ZIEHEN IHNEN DIE SCHUHE AUS!

PC GAMES - 78%



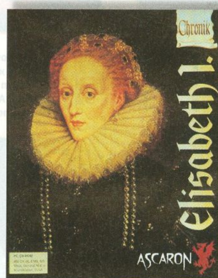
DM69.95

PC GAMES - 91%

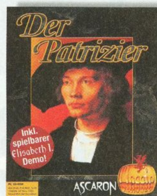


DM89.95

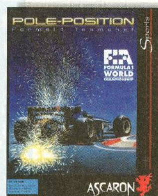
PC GAMES - 79%



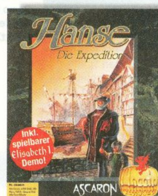
DM89.95



DM39.95



DM39.95



DM39.95



HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM

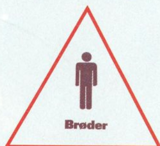
HTTP://WWW.ASCARON.COM



Besuch bei Brøderbund

BACK ON THE B

DA SIND WIR





Wenn Sie noch einen C64, Apple II oder Atari XL auf dem Dachboden haben, kennen Sie bestimmt »Lode Runner« oder »Spelunker«. Dahinter steckten die Mannen von Brøderbund, die in den letzten Jahren hauptsächlich im Edutainment-Markt aktiv waren. Doch die Zeiten ändern sich – neben »Myst«-Nachfolger »Riven« (siehe auch »Vor Ort« Bericht auf Seite 20) stehen jetzt wieder jede Menge »echter« Spiele in den Startlöchern.

Brøderbund – dieser Name weckt bei vielen von uns Erinnerungen an Klassiker wie »Lode Runner«, »Choplifter«, »Spelunker« oder »Castles of Dr. Creep«. Die 1980 von zwei Brüdern gegründete Softwarefirma machte sich schon zu 8-Bit-Zeiten mit diesen und vielen anderen Spielen einen guten Namen. In den letzten Jahren hat sie sich jedoch mehr der familienorientierten Unterhaltung verschrieben. So erscheint die Schreibtischdruckerei »The Print Shop«, mit der auch ungeübte Anwender schnell und problemlos eindrucksvolle Grußkarten und Briefköpfe drucken können, noch heute in regelmäßigen Neufassungen. Spielerische Ausnahmen im Programm bildeten das genredominierenden Adventure »Myst« oder das Gerichtsspektakel »In the 1st Degree«.



So sieht es aus – das Logo von Brøderbunds neuem Spielelabel.

Das soll nun wieder anders werden: Zurück zu den Wurzeln heißt die Devise im Firmenhauptquartier in Novato, etwa 45 Autominuten nördlich von San Francisco. Mitte April wurden dort etliche Spiele vorgestellt, die fast alle noch in diesem Jahr erscheinen sollen. Dabei betonte Ken Goldstein, Vice President & Executive Publisher, daß das »lieber wenige gute, als massenweise mittelmäßige Spielekost« sein soll. »Neben Brøderbunds Stärken, den Adventures und dem Geschichtenerzählen, werden wir auch Action- und Strategietitel entwickeln. Mit Sportspielen und Simulationen warten wir jedoch noch ein bißchen.«

Besonders gespannt darf man sicherlich auf »Riven« sein, die Fortsetzung von Myst. Über den Nachfolger des vielleicht erfolgreichsten Computerspiels der letzten Zeit und die kreativen Köpfe dahinter berichten wir ausführlich im Anschluß an diesen Artikel. Zunächst geht es auf nach Novato, wo mehrere Teams an einer Reihe von interessanten Titeln arbeiten. »The Last Express« und »Koala Lumpur« haben wir bereits in der letzten beziehungsweise vorletzten Ausgabe getestet. Noch keine Informationen gab es zu »The Tone Rebellion«, einem Echtzeit-Strategiespiel, das von The Logic Factory (»Ascendancy«) entwickelt wird.

Um übrigens den Durchschnittskunden in den USA nicht zu verunsichern, werden Spiele unter dem »Red Orb«-Label erscheinen – »Broder« rückwärts geschrieben. »Schließlich wollen wir nicht, daß statt eines Kinderprogramms versehentlich ein harter Actionkracher gekauft wird«, erklärt Ken.

Warlords 3: Reign of Heroes

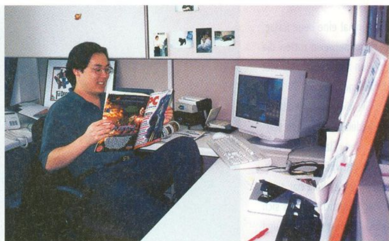
Zusammen mit der Strategic Studies Group (SSG) aus Australien wird im Moment der letzte Feinschliff an das mittelalterliche Fantasy-Strategiespiel »Warlords 3: Reign of Heroes« gelegt. Der dritte Teil der bekannten Reihe ist schon seit drei Jahren in Arbeit. Anders als bei Spielen wie »Warcraft 2« wird hier rundenbasiert ans Werk gegangen – entweder nacheinander oder gleichzeitig.



Das rundenbasierte Warlords 3 unterstützt als Windows-95-Spiel auch Auflösungen von 800 mal 600 und mehr Punkten.

Damit dann nicht alle Mitspieler auf einen bedächtigen Kollegen warten müssen, wird vorher ein Zeitlimit pro Zug festgelegt. Auch die Spieldauer oder die maximale Zuganzahl lassen sich einstellen – das sorgt für Abwechslung, denn dadurch ändern sich zwangsläufig die Strategien der einzelnen Mitwirkenden. Bis zu acht Recken dürfen um die Herrschaft im Lande Etheria kämpfen.

LØCK WIEDER!



Dexter Chow entspannt und informiert sich beim Lesen der neuesten PC-Player-Ausgabe.



Die stimmungsvollen Helden und Monster von Warlords 3 bekommen sogar ein eigenes Kartenspiel spendiert.

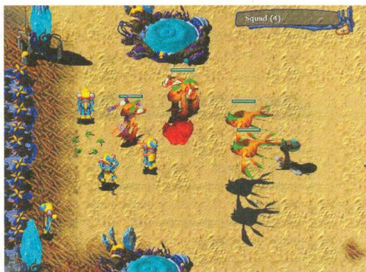
Dabei balgen sich nicht nur ganze Armeen aus Zwergen, Orks oder Elfen. Jeder Spieler kommandiert auch bis zu zehn Helden. Einmal rekrutiert, dürfen Sie die drei stärksten mit ins nächste Szenario nehmen. »Dadurch bringen wir ein starkes Rollenspielelement mit ins Spiel«, sagt Dexter Chow, Brøderbunds verantwortlicher Produzent für Warlords 3. Dexter hat sich zuletzt um The 1st Degree gekümmert. »Tja, da hat uns der O.J.-Simpson-Prozeß einen Strich durch die Rechnung gemacht – zu viele Leute konnten damals keine Gerichtssäle mehr sehen. Ansonsten hätte sich das Spiel sicher noch etwas besser verkauft«, lacht er. Die Warlords-Helden spielen im Kampagnen-Modus eine große Rolle. Hier übernehmen Sie in zahlreichen Missionen verschiedenste Clans, die Etheria von den Schergen der üblen Lords Bane und Sartek befreien müssen. Zwischendurch wird die Handlung in Cut-scenes weitererzählt. Im Szenario-Modus gehen Sie in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden per Netzwerk, Internet, E-Mail oder reihum gegen bis zu sieben menschliche Opponenten oder Computergegner vor. Direct Play von Windows 95 sorgt für einen schmerzfreien Verbindungsaufbau. Der Zufalls-Modus ähnelt den zwölf Welten der Szenario-Variante – allerdings wird hier vor jedem Spiel eine neue Karte generiert.

Die Mehrspielerfunktionen sind zwar wichtig, aber: »Ein einzelner Spieler soll 50 bis 60 Stunden Spaß an Warlords 3 haben, bevor er alle Szenarien durchgespielt hat.« Umfassende Diplomatiemöglichkeiten (wie das Bestechen einer gegnerischen Einheit), vier magische Kampfsysteme mit 30 verschiedenen Zaubersprüchen und die drei Stufen der Computerintelligenz (viel besser als bei »M.A.X.« oder »Master of Magic«) sollen auch Profis herausfordern. Passend zu den mehr als 70 Charakteren wie Kaufleuten, Söldnern und anderen Einheiten ist ein Kartenspiel in der Mache, das an das bekannte »Magic, the Gathering« erinnert.

WARLORDS 3 – FACTS	
► **Genre:**	Strategiespiel
► **Termin:**	Herbst '97
► **Besonderheiten:**	Rundenbasiertes Strategiespiel mit Rollenspielelementen; Kampagne mit durchgehender Story und Mehrspielerszenarien.

WarBreeds

Von Australien zurück nach Novato – im Brøderbund-Hauptquartier arbeiten Paul Tozour (Programmierer und Chef-Designer), Alan Wasserman (Produzent und Co-Designer) sowie Jim Tso (Co-Designer, zuletzt bei The last Express) an »WarBreeds«. Anders als Warlords ist WarBreeds ein waschechtes Echtzeit-Strategiespiel, das sich vor den aktuellen Genrevertretern nicht verstecken muß. Auf dem Planeten Aeolia experimentieren die Yeddah kräftig mit den verschiedensten Gentechnologien und basteln sich aus verschiedenen Tierrassen drei neue Völkchen. Die werden als Haustiere und Sklaven eingesetzt, bis eines Tages eine Gruppe



Ein Schwarm angriffslustiger Tanu nähert sich unheilvoll einer Pilzpflanzung der Kelika. (WarBreeds)

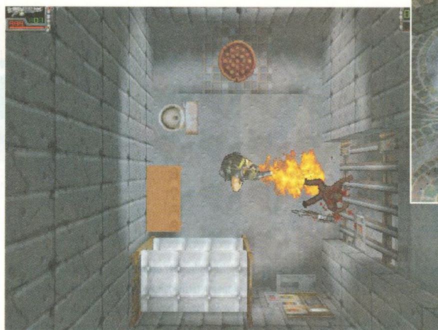




Zwei der vier Rassen in WarBreeds: die starken Kelika (links) und die fliegenden Tanu.

sektiererischer Yeddah noch einmal eine neue Rasse, die Magha, heranzüchtet – dummerweise rotten die zum Dank alle Yeddah aus. Nun stehen sich die vier Clans auf dem Planeten allein gegenüber.

Hier kommen Sie ins Spiel – Sie können einen Stamm übernehmen und zwei verschiedene Kampagnen starten. Entweder lenken Sie die »guten« Clans, Kelika oder Tanu, Sie dürfen aber auch eine der »bösen« Gruppen, Sen-Soth oder Magha, steuern. Jedes Volk hat seine Eigenheiten – so sind die Magha unsichtbar, bis sich ihre Haut erwärmt, die Kelika leben in Sümpfen und sind schwerfällig, aber sehr stark. Allen gemeinsam ist die Fähigkeit, sich ein paar Gene aus toten Gegnern stibitzen und im Labor in die eigene Spezies einbauen zu können. Das übernehmen die Schamanen, die auch für die notwendige Energie sorgen. Als eine Art Alt-Hippies bauen sie nämlich verschiedene Pilze an, die in einer Raffinerie für die notwendige Power sorgen. »Wissen ist bei einem Strategiespiel der Schlüssel zum Erfolg«, meint Alan. »Deswegen gibt es den Erkundungsmodus, bei dem die Krieger selbständig ausschwärmen, um das Spielfeld zu erkunden. Dadurch verschwinden dann die anfänglichen Wolken über dem Gelände, aber wenn Deine Krieger wieder nach Hause gehen, kehrt auch der Schlachtnebel wieder.« Dazu kommen Wetterwechsel – im Winter fühlen sich die Pilze beispielsweise nicht so wohl wie im Sommer. Außerdem wird besonders auf die künstliche Intelligenz (KI) Wert gelegt. »Ich ärgere mich immer, wenn der Computer nur durch Betrug gewinnen kann«, beklagt sich Alan. »Das ist bei uns anders: Hier



◀ Bruzzel – der Flammenwerfer hilft bei hartnäckigen Angreifern. (Take no Prisoners)

sieht er nicht durch den Schlachtnebel hindurch oder kennt bereits die ganze Karte. Auch produziert er nicht einfach schneller neue Einheiten, um so dem Menschen entgegenzutreten. Unsere KI verzichtet auf den Einsatz von irgendwelchen Ablauf-Scripts, wie man sie von Command & Conquer kennt.«

Acht Spieler sollen zusammen – zum Beispiel: einer baut, der andere kämpft – oder gegeneinander um Aeolia streiten können. Das Windows-95-Spiel unterstützt Auflösungen bis zu 1280 mal 1024 Punkten. Mit rund 20 verschiedenen Kreaturen, mehr als 800 Kombinationen von Organen, Waffen und Wesen, Karten, die doppelt so groß wie eine »Warcraft 2«-Welt sind und zwei durchgehenden Handlungssträngen mit Zwischensequenzen könnte es allen Genrefans schlaflose Nächte bereiten.

WARBREEDS – FACTS

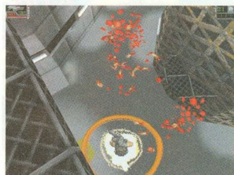
▶ **Genre:** Strategiespiel
▶ **Termin:** Herbst '97
▶ **Besonderheiten:** Echtzeit-Strategie mit vier verschiedenen Rassen und zwei Rahmenhandlungen; gegnerische Fähigkeiten können den eigenen Figuren eingebaut werden; starke, aber nie unfaire Computergegner.



»Wenn das Spiel fertig ist, geht's in den Urlaub nach Hawaii!« – Paul Tozour (links) und Alan Wasserman führen die neueste WarBreeds-Version vor.

Take no Prisoners

Keine Gefangenen – spätestens mit »Take no Prisoners« (TNP) löst sich Brøderbund endgültig vom netten »Carmen Sandiego«-Flair. Dieses Spiel sollten Sie den lieben Kleinen besser nicht in die Hände geben. Hinter TNP stecken die bienenfleißigen Jungs von Raven Software (die auch an »Hexen 2« arbeiten, siehe PC Player 5/97). In deren »Hardcore Action«-Spiel müssen Sie sich als Söldner in einer postapokalyptischen Stadt den Weg zu einem leuchtenden Dom in der Ortsmitte bahnen, will sagen, ballern. Dazu geht es durch gut 20 verschiedene Gebiete und Gebäude wie ein Krankenhaus oder ein Gefängnis, die in beliebiger Reihenfolge abgearbeitet



Mahlzeit – diese Smart Bomb macht mit den Gegnern kurzen Prozeß.

werden dürfen. Unterwegs sind kleine Puzzles zu lösen, neue Waffen und Fahrzeuge helfen Ihnen gegen die feindlichen Zoner, die ebenfalls auf der Suche nach Macht und Herrlichkeit sind.

Ravens Grafik-Engine erinnert mit der ungewöhnlichen Draufsicht an Ikarions »Project Paradise« – allerdings sind die Objekte in TNP deutlich schöner gezeichnet. Außerdem gibt es einige Passagen, in denen Sie auf eine andere Ebene springen oder klettern müssen. Hier gilt es, die Tiefe des Raumes nicht zu vergessen. Laufend, kriechend, schwimmend und sogar mit fünf verschiedenen Fahrzeugen setzen Sie sich gegen die rund 20 Gegner zur Wehr. Über 20 Waffen dürfen Sie dabei benutzen – wie die alle in Ihre Taschen passen, bleibt wie immer ein Geheimnis der Programmierer. »Wir haben wirklich witzige Waffen dabei wie von den Wänden abprallende Laser«, berichtet Steve Schreck, der Produzent. Hat er keine Angst, daß sich die Fangemeinde der indizierten Schießereien von »Duke Nukem

TAKE NO PRISONERS – FACTS

▶ **Genre:** Actionspiel
▶ **Termin:** Herbst '97
▶ **Besonderheiten:** Ungewöhnliche Draufsicht; Grafik-Engine von Raven Software; frei anwählbare Level; sechs Mehrspielermodi.



Die Grafik-Engine von Take no Prisoner zoomt stufenlos ins Geschehen. Hier schwingt unser Held ein Lichtschwert.

3D« bis »Quake« nicht an eine neue Perspektive gewöhnen mag? »Wir haben in der letzten Woche ziemlich intensiv die Pre-Alpha-Version gespielt und dabei festgestellt, daß ein Kooperationsspiel oder ein Deathmatch in der Draufsicht einen Heidenspaß macht. Endlich sieht man mal den Kollegen, wenn man Seite an Seite kämpft, und erschießt ihn nicht versehentlich.« Dank Windows 95 und Grafikkarten mit 3Dfx-Chip soll TNP selbst in einer Auflösung von 1024 mal 768 Punkten sehr flink sein. Wir raten: abwarten und derweil schon mal die Gewehre reinigen.

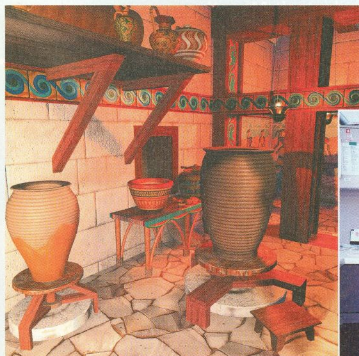
The Journeyman Project 3

Steve Schreck betreut noch einen alten Bekannten: Agent 5 alias Gage Blackwood, Held aus »The Journeyman Project«. Schon 1994 ging der Agent des Büros für temporale Aktivitäten zum ersten Mal zurück in die Vergangenheit, um einen Friedensvertrag zwischen Außerirdischen und der Menschheit zu sichern. Im zweiten Teil, »Buried in Time«, mußte er gar seine eigene Haut retten. In Teil 1 wurde immer nur ein kleines Bild pro Ort geboten, im zweiten waren es immerhin neun Teilansichten. In »The Journeyman Project 3« (JP3) haben Sie endlich eine komplette 360°-Rundumsicht. »Wir haben uns die ersten zwei Teile genau angesehen. Jetzt merzen wir konsequent die Schwächen aus und erweitern die Stärken der beiden früheren Adventures«, so Steve.

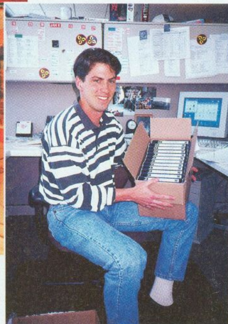
THE JOURNEYMAN PROJECT 3 – FACTS

- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Frühjahr '98
- **Besonderheiten:** Generalüberholter Nachfolger von Buried in Time; knüpft mit Gesprächen und Interaktion an alte Adventure-Tugenden an; detaillierte 360°-Rundumsicht.

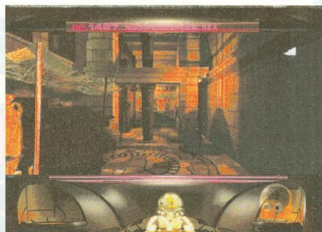
Die Story klingt stimmungsvoll: Auf der Suche nach Agent 3, die Sie im zweiten Teil aus dem Verkehr ziehen wollte, reisen Sie zurück ins alte Rom, nach Atlantis und ins sagenumwobene Shangri-La in den Tälern Tibets. Neben den Ansichten wurde auch das komplette Interface generalüberholt, sowie mehr Wert auf eine voranschreitende Hintergrundgeschichte gelegt. Obskure Schieberätsel sollen der Vergangenheit angehören: »Wir wollen Story und Puzzles besser integrieren und endlich auch mit anderen Menschen reden und interagieren, was bis jetzt so gut wie gar nicht möglich war.« Bislang wurde das aber geschickt mit »Du sollst den Zeitablauf nicht verändern« erklärt – wie zieht JP3 da den Hals aus der Schlinge? »Gage besitzt das Chameleon Device – damit kann er Menschen fotografieren und selbst deren Aussehen annehmen.« Dadurch sind faszinierende Kombinationen möglich – ein und dieselbe Person kann Sie unterschiedlich behandeln, je nachdem, in welcher Gestalt Sie ihr entgegentreten. Geredet wird wie in einem klassischen Adventure – aus einer Liste von Sätzen wählen Sie einen aus, auf den Ihr Gegenüber dann antwortet. Bevor Sie die Personen ansprechen, bewegen diese sich in Videoloops, damit etwas Dynamik ins Spiel kommt. Wir waren dennoch etwas skeptisch – nur knapp 20 Personen in drei Welten? Kommt da richtig Stimmung auf? Steve greift unter den Schreibtisch und zieht zwei große Pakete hervor. »Auf diesen Videobändern sind alle Dialoge aller Personen, denen Du begegnen wirst. Vertrau mir, das sind schon einige.« Wohl erst im nächsten Jahr können wir erneut auf Zeitreise gehen.



Konkurrenz im eigenen Haus: Die Grafik des dritten Journeyman Projects ist ähnlich detailliert wie die des Myst-Nachfolgers Riven.



Diese Videokassetten enthalten die Gespräche mit anderen Personen – JP3 ist deutlich Adventure-lastiger als die Vorgänger.



Deutlich mehr zu sehen gibt es mit dem neuen Bedienungsinterface. Unten rechts steht Arthur, Ihr digitaler Freund und Helfer bereit. (The Journeyman Project 3)

BroderNet

Zum Schluß noch eine Information für alle, die gerne über das Internet spielen. Alle Brøderbund-Programme, die eine Multiplayer-Funktion enthalten, werden über einen eigenen Server, zur Zeit noch »BroderNet« genannt, spielbar sein. Ähnlich wie Blizzards »battle.net«, über das man beispielsweise »Diablo« spielen kann, bekommt jedes Spiel dort einen eigenen Bereich. So werden sich dann sowohl Besitzer von WarBreeds als auch Warlords 3 in einem Chat-Raum gegenseitig zu einem Match einladen können, einen Partner suchen oder erstmalig auch während eines Spiels nach einem Freund Ausschau halten. Jeder kann eine Partie hosten, der Client dafür soll nicht größer als 300 KByte sein. Mit zwei T3-Leitungen und einer DS3, die alle nur einen Hub vom Backbone der großen Online-Dienste entfernt sind, sollte die Geschwindigkeit zufriedenstellend sein. Brøderbund plant auch Server in Europa, die in den entsprechenden Landessprachen arbeiten. »Wir sehen das Internet als ein zusätzliches Feature«, so Dexter Chow. »Darüber werden wir niemals die Einzelspieler vernachlässigen.« Im Spätsommer soll die kostenlose erste Version von BroderNet online sein – wir halten Sie natürlich auf dem Laufenden. (ra)

Besuch bei Cyan

AUSFLUG INS GRÜNE

Wie heißt das erfolgreichste Computerspiel aller Zeiten? »Command & Conquer«? »Indiana Jones 4«? Alles falsch: Die Antwort ist »Myst«. Seit 1993 ist es weltweit fast drei Millionen Mal verkauft worden – und vier Jahre später steht ein Nachfolger namens »Riven« in den Startlöchern, um den Erfolg zu wiederholen.

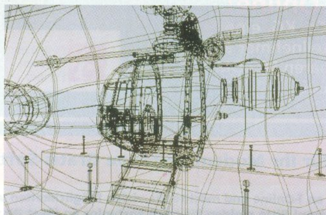
Goldene Palmen, Preise für technische Innovation – mit mehr als 35 Auszeichungen, die »Myst« in den vergangenen Jahren eingeheimst hat, läßt sich locker ein Kaminsims füllen. 1993 sorgte das Abenteuerspiel für Aufsehen, denn bis dahin verstand die Spielergemeinschaft unter einem Adventure eher ein Spiel wie das damals aktuelle »Day of the Tentacle«, wo es galt, eine Bande von Comicfiguren in normaler VGA-Grafik durch Raum und Zeit zu führen. Anders Myst: Hier sehen Sie die Welt aus der Ich-Perspektive und wandeln durch wunderschön gezeichnete und gerenderte SVGA-Umgebungen. Ab und an spricht eine Person in Bild und Ton zu Ihnen, und um das Geheimnis der mysteriösen Inseln zu lösen, sind etliche Puzzles und Rätsel zu knacken. Noch vor Schaf Dolly wurde kräftig geclont: Ganze Heerscharen von meist miesen Nachahmern strömen seitdem in die Regale der Softwareläden. Kaum einer konnte wirklich die Qualität des Originals erreichen.

Warum war und ist Myst so erfolgreich? Darüber zerbrechen sich noch heute Marketingstrategen und Spielekenner den Kopf. Selbst auf der diesjährigen Computer Game Developers Conference ließ es sich Altmeister Brian Moriarty (Ex-Infocom) nicht nehmen, einen Vortrag zum Thema zu halten. Seine Antwort war zusammengefaßt: »Because it's beautiful« – weil es schön ist. Der Nachfolger »Riven« ist nun fast fertig, und das Team um Cyan-Urgestein Rand und Robyn Miller steht unter einem hohen Erwartungsdruck.

Das Haus im Wald

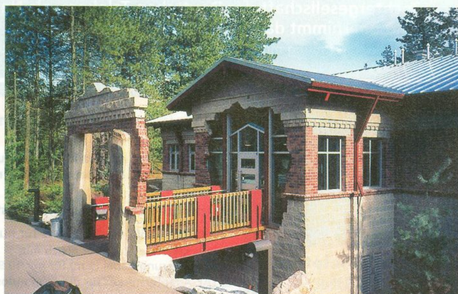
Hoch oben im Nordwesten der USA, im Bundesstaat Washington, liegt Spokane. In der verschlafenen Heimatstadt von Ex-Nirvana-Sänger Kurt Cobain ist es fast unmöglich, abends nach zehn Uhr noch etwas warmes zu Essen zu bekommen. Dennoch ist genau hier das Hauptquartier von Cyan, das selbst aussieht, als wäre es einem Adventure entsprungen. Ein Wasserfall hinter dem Haus, ein Burggraben rundherum und dann die Eingangstür mit Brücke. »Wir haben es selbst in Zusammenarbeit mit einem Architekten entworfen«, erklärt Rand, der ältere der Miller-Brüder. Er war ursprünglich bei einer Bank als Programmierer beschäftigt, sein jüngerer Bruder Robyn studierte Anthropologie. Weil er einen Grafiker für Kindersoftware brauchte, fragte Rand seinen Bruder, und aus dieser anfänglichen Zusammenarbeit entstand das erfolgreiche Team, das zunächst Programme wie »Spelunks« für den Mac generierte. Dann kam Myst.

Seitdem sind die beiden in den USA so bekannt geworden, daß sie die Modekette »The Gap« für eine landesweite Werbekampagne angeheuert hat. Sie blieben jedoch auf dem Teppich und zogen sich für Riven einen weiteren Designer, Richard Vanderwende, an Land. Er hat zehn Jahre bei ILM und Disney gearbeitet und beispielsweise die Grundideen zum Trickfilm »Aladdin«

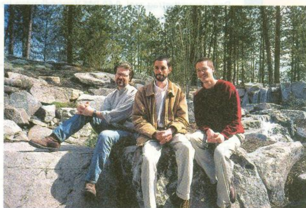




Diese Bilder zeigen, wie mit den richtigen Texturen aus einem Drahtgittermodell eine geheimnisvolle Gondelbahn wird.



▲ Tor in eine andere Welt – der Eingang zum Cyan-Hauptquartier würde gut ins Spiel passen.

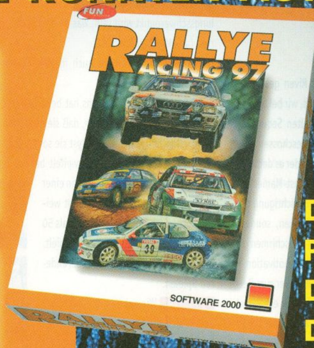


Gruppenbild mit Wasserfall: Die Riven-Schöpfer Rand und Robyn Miller (links und rechts) sowie Richard Vanderwende.

SPIELSPASS 81%
„Gratulation zu dieser gelungenen Umsetzung des Rallye-Sports!" PC GAMES 11/96

... UND SIE DACHTEN, SIE KÖNNTEN AUTOFAHREN ...







DANN PROBIEREN SIE´S DOCH MAL MIT DER NEUEN STRECKEN-CD



TESTEN SIE IHR FAHRERISCHES KÖNNEN IN DIESER
RENNSPORTSIMULATION

Mit X-tra Strecken ab sofort in die nächste Runde

10 neue Strecken mit halsbrecherischen Kombinationen aus rasanten Sprintstrecken, Wüstenpisten, Haarnadelkurven, Tunnel, verrückten Sprüngen, schnellen Wetterwechseln u.v.m.

Benötigt Rallye Racing 97 Vollversion

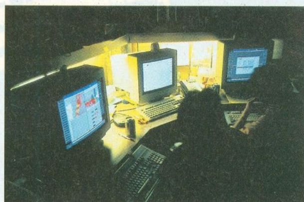
Die ultimative Herausforderung für alle Rallye Racing Fahrer !!!



EMPFOHLEN VON WALTER RÖHRL



SOFTWARE 2000



Im Keller legen die Grafiker und Animateure Sonderschichten ein, damit das Spiel rechtzeitig fertig wird.

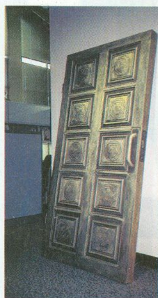
geliefert. Von ehemals zehn Mitarbeitern ist die Belegschaft bei Cyan auf 25 angewachsen.

Beyond Myst

Über die eigentliche Geschichte von Riven geben die drei Designer nur sehr spärlich Auskunft, wir bekommen lediglich ein Videoband mit ausgewählten Sequenzen vorgeführt. Davon dürfen keine Fotos geschossen werden – einem wagemutigen Journalisten, der es dennoch tut, nehmen Dunkelmänner in Geheimdienst-Manier den Film aus der Kamera. Selbst bei einer Besichtigung der Arbeitsräume im Keller sind keine Grafiken, sondern lediglich Drahtgittermodelle auf den Bildschirmen zu sehen. »Grafik und Musik sind die Hauptmotivation – sie sind eine Belohnung für den Spieler, die er zum Beispiel nur dann zu Gesicht bekommt, wenn er ein Rätsel gelöst hat. Deswegen fänden wir es nicht fair, schon jetzt einige Dinge zu zeigen, die in Riven erst viel später auftauchen«, erklärt Rand diese Maßnahmen.

PC PLAYER: Was ist denn nun bei Riven anders? Gab es eigentlich keine Beschwerden, daß in Myst insgesamt zu wenig »los« war?

ROBYN: Sicher, Myst war eher einsam und als Einstiegspunkt in die Spielwelt gestaltet. Riven hat auch dieses Gefühl der Einsamkeit, aber nun gibt es auch Gegenden, in denen man auf andere Menschen trifft. Wir schaffen ein Spiel, das wir auch gerne selbst spielen würden und sind mit ganzem Einsatz dabei. Außerdem wird es mehr Animationen geben, mit denen man interagieren kann, und es sind mehr Menschen zu sehen.





Überall im Haus liegen Requisiten herum, die bei den Aufnahmen mit Schauspielern der Oper von Seattle zum Einsatz gekommen sind.

RAND: Auch wenn Riven gut doppelt so groß wie Myst sein wird, achten wir noch auf die Details wie eine Schraube auf dem Tisch oder eine Uhr, die man unterschiedlich laut ticken hört. Wir greifen außerdem Fragen aus dem Vorgänger auf, der nicht die ganze Geschichte erzählt hat. Ein Handlungsschwerpunkt wird sein, was eigentlich mit Catherine (aus Myst) passiert ist.

PC PLAYER: Bekommt ihr auch mal Meinungen von den Spielern zu hören?

RAND: Oh ja, ohne Ende. Uns hat beispielsweise eine Oma aus Montana geschrieben, daß sie nicht mehr zum Wäschewaschen kommt, weil Myst sie so gefesselt hält. Ein Ranger aus Afrika hat verzweifelt bei der technischen Hotline angerufen, weil er an einer Stelle festsitzt und nun unbedingt weiter möchte. Übrigens haben mehr als 50 Prozent das Spiel auch durchgespielt, weit mehr, als der Durchschnitt bei anderen Spielen.

PC PLAYER: Wie sehen die Rätsel aus? Sollen sich die Spieler schon mal seelisch auf hanebüchene Verschiebepuzzles vorbereiten?

ROBYN: Auf keinen Fall! Unsere Puzzles sollen Teil der Story sein, das ist doch sonst gerade für Leute, die nicht viel am Computer spielen, extrem verwirrend und unschlüssig. Nein, wie bei einem guten Film wird alles zusammenpassen und Sinn machen.

RAND: Deswegen sind selbst die Aufforderungen, die CD zu wechseln (Riven wird auf fünf CDs ausgeliefert), so stark wie möglich in die Umgebung integriert. Wir wollen wie schon beim Vorgänger nicht irgendwelche Menüs haben, die vom Spielerlebnis ablenken.

RICHARD: Außerdem waren und sind die Rätsel nicht aus irgendwelchen Büchern abgeschrieben, sondern ergeben sich praktisch aus den Ideen und Gefühlen der einzelnen Charaktere.

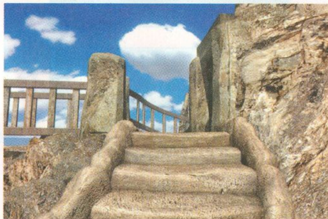
PC PLAYER: Myst erschien damals zuerst für den Mac und wurde auch darauf entwickelt. Auf welchen Computern entsteht Riven?

ROBYN: Wir benutzen Rechner von Silicon Graphics und arbeiten viel mit Softimage. Dazu gibt es eine witzige Geschichte: Wir wollten eine Insel mit 1,5 Millionen Polygonen aus einer Ebene extrudieren, aber das Programm stürzte dabei immer ab. Wir haben also bei der Hotline angerufen und das Problem geschildert. Die haben dann erst fast einen Herzinfarkt bekommen, als wir ihnen davon erzählt haben, denn so etwas hat bislang noch keiner mit der Software gemacht. Dann wurde extra für uns ein Patch geschrieben, der den Fehler behoben hat.

PC PLAYER: Sicher haben die Erlöse von Myst dabei geholfen, die Rechner anzuschaffen ...

ROBYN: Wir schreiben keine Spiele, um Geld zu machen, sondern wollen etwas schaffen, durch das wir uns ausdrücken können, und keine Stars werden. Wir wollen mit unseren Familien ganz normale Leben führen und im Keller Spiele programmieren.

RAND: Wir fahren auch keine schnellen Sportwagen wie andere Programmierer – ich mußte neulich meinen geliebten Pick-up wegen Altersschwäche ausmustern, und habe mir fast den gleichen wieder gekauft. Es geht uns gar nicht um viele verkaufte Spiele. Wenn wir die Unkosten wieder rausholen können, sind wir bei Cyan schon zufrieden. Brøderbund würde sicher lieber noch ein paar Exemplare mehr verkaufen, aber wie gesagt: Geld ist nicht unser Hauptbeweggrund, warum wir Riven geschrieben haben.



Vorsicht Stufe! Die gerenderten Bilder sehen fast wie Fotos aus.

PC PLAYER: Spielt ihr selbst am Computer?

RAND: Oh ja, schon seit den Tagen von »Pong« und «Zork«.

RICHARD: Ich habe noch nie Spiele gespielt, mit Ausnahme von Myst.

PC PLAYER: Was kommt nach Riven?

RAND: Hmm, dann warten wir auf die nächste Inspiration. Ernsthaft, das mag zwar nicht der effektivste Weg sein, aber der beste, wenn es um Kreativität geht. Wie gesagt, wir sind nicht hier, um Geld zu machen, sondern um Spiele zu schreiben, hinter denen wir hundertprozentig stehen. (ra)

RIVEN – FACTS

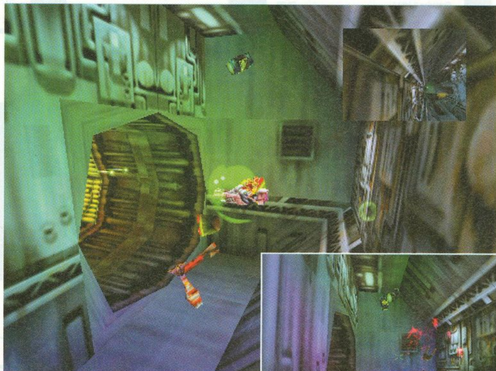
- **Genre:** Adventure
- **Termin:** Sommer '97
- **Besonderheiten:** Nachfolger des Dauerbrenners Myst; Spielwelt doppelt so groß wie beim Vorgänger; fotorealistische 16-Bit-Grafik; Story und Rätsel nahtlos miteinander verzahnt.



Forsaken

WER BITTE IST MAD MAX?

Wo Biker aus dem All sich um die letzten Ressourcen unserer Erde schlagen, da ist für zottelige Endzeitfreaks kein Platz mehr. Mad Max muß der neuen Garde weichen.



Die vom Gegner aufgesammelten Extras schweben nach dessen Tod fröhlich durch die Lüfte.

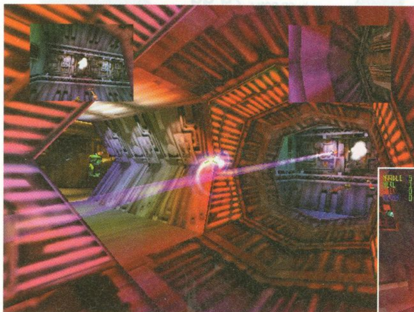
Mit dem Versprechen »alles besser zu machen als bei den Vorgängern« werkelt Acclaim an »Forsaken«, einem 3D-Actionspiel à la »Descent«. Angekündigt sind spektakulärere Lichteffekte, abwechslungsreichere Level und eine große Auswahl an verschiedenen Charakteren. Auch Netzwerkfreaks dürfen sich auf Forsaken freuen, spezielle Mehrspielerlevel sollen das Spielen mit- und gegeneinander interessanter machen.

Der schwarze Planet

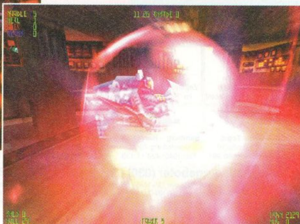
Diesmal hat es die Erde wirklich schwer gebeutelt. Durch Bomben komplett zerstört und von organischem Leben aller Art befreit, dümpelt sie vor sich hin durchs Weltall. Einzig und allein die darauf verbliebenen Rohstoffe machen unseren ehemals blauen Planeten zu einem beliebten Reiseziel. Und zwar für die sogenannten »Scavenger«, die Aasfresser. Diese Horde verrückter Motorradfahrer, so man ihre raumschiffartigen Gefährte überhaupt noch als Motorräder bezeichnen kann, sammelt all das auf, was an brauchbaren Überresten von unserer Zivilisation geblieben ist. Bevorzugt Waffen und andere Ausrüstungsgegenstände, die in alten Militärbasen zu finden sind. Allzu leicht ist diese Arbeit nicht, wie man sich vorstellen kann. So haben die Herren und Damen Biker mit allerhand Kroppzeug zu kämpfen wie etwa Roboter und Drohnen, die nach wie vor die Ruinen der Erde verteidigen.

Im Labyrinth

Auf den ersten Blick hat man das Gefühl, daß es sich lediglich um einen einfachen »Descent«-Klon handelt, doch sieht man schnell, daß bei Forsaken ein ganz anderer Wind weht. Die Grundidee ist die gleiche geblieben, man düst immer noch durch verzweigte Labyrinthe und schickt hier und da feindliche Drohnen in den Roboterhimmel. Auch das Aufsammeln von herumschwebenden Bonusgegenständen erinnert doch sehr an den Vorgänger von Interplay. Spätestens beim Leveldesign trennen sich die Wege der beiden Spiele wieder. Es gibt beispielsweise keine Türen, die nur durch Finden eines bestimmten Schlüssels oder Umlegen diverser Schalter zu öffnen wären. Vielmehr sind bei Forsaken intelligente Varianten dieses Grundprinzips vertreten. So muß man beispielsweise einen Ventilator zerschießen, um nicht vom Luftstrom weggeblasen zu werden. Sich ständig wiederholende Texturen wollen die Programmierer möglichst ver-



Die Lichteffekte sind atemberaubend.



Weltraum Biker in Aktion ...

Auch die Damen der Schöpfung sind mit von der Partie.

meiden. Man möchte keine Eintönigkeit aufkommen lassen, und außerdem sollen sich die einzelnen Abschnitte deutlich voneinander unterscheiden. Auch die Level selbst sind nicht auf einen festen Typ beschränkt. Das immer wiederkehrende Minenszenario Descents wird durch verschiedene Umgebungsvarianten abgelöst. Als exotische Schauplätze dienen unter anderem ein Aztekentempel, ein Kernkraftwerk, eine Raumstation im Orbit oder die eingangs erwähnte Militärbasis. Anders auch die große Anzahl von wählbaren Charakteren, 16 an der Zahl, welche allesamt detailliert ausgearbeitet sind. Jeder Biker unterscheidet sich nicht nur rein äußerlich vom anderen, sie haben auch alle ihre Stärken und Schwächen.

Lichtertanz

Auch auf der technischen Seite präsentiert sich Forsaken in einem ganz neuen Licht. Es ist anzunehmen, daß ohne 3D-Grafikkarte und MMX-Rechner nicht viel zu holen sein wird. Zwar wurde uns versichert, daß man das Spiel auch auf einem Pentium/100 zum Laufen bekäme, doch angesichts der spektakulären Lichteffekte scheinen Zweifel angemessen. Wenn man jedoch die gleißenden Energiebündel am eigenen Raumschiff vorbeizischen sieht, gegnerisches Feuer Blendeffekte erzeugt oder glühend weiße Explosionen dem Spieler die Sicht nehmen, um dann sanft wieder abzuklingen, verzeiht man diese Hardwaregefräßigkeit durchaus. Die Möglichkeiten der 3D-Grafikkarten werden voll ausgeschöpft. Pixelige Nahansichten beim Vorbeifliegen an Wände zum Beispiel, gehören der Vergangenheit an. Der Filtering-Effekt der Karten sorgt für ein sehr ansprechendes Bild, wie man es eigentlich nur von Konsolen gewöhnt ist. Herauskommen soll Forsaken allerdings erst gegen Ende des Jahres, zu Weihnachten. Bis dahin wird an der künstlichen Intelligenz, am Leveldesign und Extras noch allerhand gefeilt. (vs)

FORSAKEN – FACTS

- **Hersteller:** Acclaim
- **Genre:** 3D-Actionspiel
- **Termin:** 4. Quartal '97
- **Besonderheiten:** 16 verschiedene Charaktere, Mehrspielerlevel, kein »Schlüssel aufsammeln« wie bei anderen 3D-Spielen.

HELDEN KENNEN KEINE

In naher Zukunft besitzen Soldaten die gefährlichste Waffe von allen:
Intelligenz. Himmelfahrtskommandos und aussichtslose Gefechte bis
zum letzten Mann gibt es nicht mehr. Es sei denn,
der Befehl dazu kommt von ganz oben – von Ihnen.

ACTIVISION®

Synchronaufnahmen für Dominion

TON AB!



Die Hollywood-Größen Clint Eastwood, Arnold Schwarzenegger und Sharon Stone zusammen in einem Münchener Studio? Beinahe – die Synchronsprecher der Filmstars gaben sich zu den Aufnahmen der deutschen Fassung von »Dominion« ein Stelldichein.

Donnerstag, 24. April 97, 10 Uhr. Langsam trudeln in Feldkirchen die ersten Frühaufsteher unter den PC-Player-Redakteuren ein, so auch der Verfasser dieser Zeilen. Er denkt an nichts Böses, als mit einem Mal Chefredakteur Ralf in der Tür steht: »Hast Du heute viel zu tun?« Jetzt nur nichts Falsches sagen. Ein voreiliges »Nein« könnte schwerwiegende Folgen haben, von einem neuen Spieletest bis hin zu einer Taxifahrt zum Flughafen. Mit einem: »Wolltest Du nicht schon immer mal Arnold Schwarzenegger kennenlernen?« ist jedoch mein Interesse geweckt. Auch, wenn es sich »nur« um dessen deutschen Synchronsprecher und einige seiner bekannten Kollegen handelt, die extra zu den deutschen Sprachaufnahmen für 7th Levels Echtzeit-Strategiespiel »Dominion« nach München gekommen sind – ein Blick auf die Uhr und dann auf zur S-Bahn.



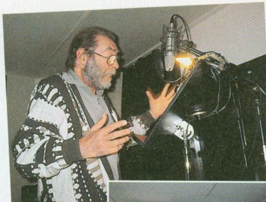
Und los geht's!

11 Uhr, Artysan-Studio in der Münchener Innenstadt. Hier werden sonst Musik-CDs oder Hörspiele aufgenommen – im Moment laufen bereits die Aufnahmen für das englische Dominion, das zeitgleich mit der deutschen Fassung herauskommen soll. Gegen halb zwölf trifft Klaus Kindler ein. Er ist seit 33 Jahren im Synchron-Geschäft und leiht unter anderem Clint Eastwood seine Stimme. Heute spricht er die Einleitung für das deutsche Dominion. Auf die Frage, ob er noch einen Kaffee möchte, antwortet er in schönster Dirty-Harry-Tonlage: »Nein, ich bin hier, um zu arbeiten.« Aus Zeitgründen wird nur der Schluß des Intros, genauer, das Wort »Dominion« aufgenommen. Staunen und Begeisterung im Aufnahmeraum. Hier wird alles in CD-Qualität auf einem Harddisk-Recorder aufgenommen, in WAV-Dateien umgewandelt und auf einem ZIP-Laufwerk abgespeichert.

Eine Stunde später erscheint Thomas Danneberg, der zusammen mit seinem Alter Ego Arnold Schwarzenegger mit Sätzen wie »Ich bin dein schlimmster Alptraum« oder »Hasta la vista, Baby!« Kinogeschichte geschrieben hat. Witzigerweise spricht er auch Sylvester Stallone und Bruce Willis – spannend wird es, wenn alle drei eine Tages in einem Film auftauchen sollten. Während er die Missionen der Menschen spricht, übernimmt wenig später Simone Brahman alias Sharon Stone die Aufträge der Scorps. Man merkt, daß hier Profis am Werke sind. Nach kurzen Proben flutschen die Sätze bei allen nur so ins Mikrofon.

Post-Production

Insgesamt wurden am Donnerstag und am darauffolgenden Freitag neun verschiedene Sprecher aufgenommen. Je vier lesen die Missionsbeschreibungen vor oder mimen die Soldaten, die Ihnen während des Kampfes Informationen und Beschwerden mitteilen, die neunte Stimme gehört dem Bordcomputer. Dieser wurde von keiner geringeren als Susanna »Susi« Müller gesprochen, vielen Lesern als Off-Stimme aus der ARD-Show »Herzblatt« bekannt. Wie in unserem Preview (zu lesen in PC Player 4/97) berichtet, sollte das Spiel schon jetzt in den Läden stehen – allerdings sind im Moment die letzten Feinarbeiten noch in vollem Gange. Dennoch ist Sandra Funck von 7th Level zuversichtlich, daß das Warten auf Dominion gegen Ende Juni vorbei sein wird. (ra)



Doooooohhh-minnn-ionnnnn-hhhhh – keiner sagt es so schön wie Klaus »Clint« Kindler.



Audio-Ingenieur Thomas Wersche wacht darüber, daß alle Stimmen richtig aufgenommen werden.



Hustenbonbons sind sein Geheimnis – Thomas »Arnold« Danneberg bereitet sich damit auf seine Parts vor.







Ein HERC der Union schießt in dieser stimmungsvollen Animationssequenz auf eine feindliche Darken-Stellung.





Blondinen bevorzugt – Simone »Sharon« Brahmann (oben) und Susanna »Herzblatt« Müller sorgen für das gewisse Etwas im Spiel.

DOMINION – FACTS

- **Hersteller:** 7th Level
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** Ende Juni
- **Besonderheiten:** Spielt im G-Nome-Universum; die konkurrierenden Rassen sind mit bekannten und neuen Fahrzeugen dabei; erscheint komplett lokalisiert mit vielen namhaften Synchronsprechern.

Shadows of the Empire

IM SCHATTEN DES IMPERATORS

Der Krieg der Sterne nimmt kein Ende. Während das Imperium im Kino just erneut seinen Niedergang erleben mußte, veröffentlicht LucasArts wie am Fließband einen Titel nach dem anderen.

LucasArts machte im letzten Jahr nur wenig von sich reden. Doch seit im Frühjahr die »Star Wars«-Wiederbelebung angelaufen ist, kommen auch die Kalifornier in Schwung. »X-Wing vs. TIE Fighter« war erst der Anfang einer ganzen Reihe von Spielen um Darth Vader & Co. Während »Jedi Knight« und »Rebellion« noch auf sich warten lassen, verkünden die Mannen von George Lucas einen neuen Titel für die Weihnachtszeit.



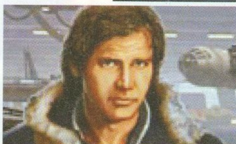
Solo für Nintendo?

Einigen wird der Name »Shadows of the Empire« sicherlich bekannt vorkommen. Schon seit geraumer Zeit erscheinen zahlreiche Bücher und Comics unter diesem Sublogo, worin die Ur-Geschichte weitergesponnen wird. Das Spiel selbst ist jedoch keine PC-Premiere. Vielmehr erschien Shadows of the Empire zuerst für Nintendos N64, das seit dem Frühjahr auch in deutschen Läden zu haben ist. Doch der PC-Markt ist verlockend groß, weshalb man sich bei LucasArts jetzt dafür entschieden hat, auch Windows-95-Besitzer mit einer eigenen Version zu bedenken.

In der Rolle des Haudegens Dash Rendar, eines persönlichen Freundes von Han Solo, kommen Sie einer fiesen Verschwörung auf die Spur, in der das Imperium ausnahmsweise mal nur eine Nebenrolle spielt. Denn Prinz Xizor möchte leidenschaftlich gern die Stelle von Darth Vader am kaiserlichen Hofe einnehmen. Um den geräuschvollen Atmer in Mißkredit zu bringen, muß Luke Skywalker dran glauben. Mit dem Attentat betraut wird ausgerechnet Boba Fett, der schon in »Das Imperium schlägt zurück« sein Unwesen trieb. Doch mit Hilfe des Kampfraumes Outrider, einer Art rasendem Falken für Arme, stellen Sie sich diesen teuflischen Plänen in den Weg.



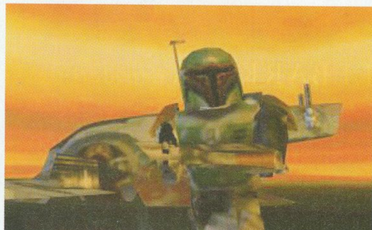
▲ Mit dem Snowspeeder bekämpfen Sie riesige AT-ATs.



Die Zwischensequenzen bestehen nur aus animierten Standbildern.

Die Macht der Karten

Das Spiel ist ein bunter Genremix. Insgesamt zehn actionreiche Level verlangen schnelle Reaktionen und ein gutes Koordinationsvermögen. Zu Anfang müssen Sie allerdings erst einmal fliegerisches Geschick unter Beweis stellen, wenn Sie mit einem Snowspeeder AT-ATs zu Fall bringen. Dazu schießen Sie die riesigen Walker einfach ab oder bringen sie ganz Rebellen-like mit Tauen ins Stolpern. Danach steht ein »Doom«-ähnlicher Level auf der Tagesordnung, an dessen Ende das Outrider-Schiff geentert werden muß, um dann im All per Fadenkreuz imperiale Jäger auszuschalten. Das ist aber erst der Einstieg. Rasante Fahrten auf Minenzügen oder riskante Verfolgungsjagden auf Jetbikes, die in späteren Level auf dem Programm stehen, sind erheblich schwieriger zu bewältigen, als es aussieht.



Der Kopfgeldjäger Boba Fett spielt eine zentrale Rolle.

Da Shadows of the Empire in der N64-Version konsequent von den Hardwarevorzügen der Nintendo-Konsole Gebrauch macht und die PC-Fassung unter Windows 95 laufen soll, stützt sich LucasArts voll auf Direct3D. Das bedeutet, daß ausschließlich Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten Licht in die Schatten des Imperiums bringen können. Dafür werden Sie auch mit gefilterten Texturen belohnt, die beispielsweise das Zielen über größere Entfernungen erheblich erleichtern.

Allerdings lebt das Konsolen-Original nicht zuletzt von der vollständigen Ausnutzung des N64-Controllers, der die gleichzeitige Benutzung von Digital- und Analogsticks zuläßt. Ob und wie die LucasArts-Entwickler diese Herausforderung in den Griff bekommen, werden wir spätestens im Herbst überprüfen können. So sie denn die Macht auf ihrer Seite haben. (mic)



SHADOWS OF THE EMPIRE – FACTS

▶ Hersteller:	LucasArts
▶ Genre:	Actionspiel
▶ Termin:	4. Quartal 1997
▶ Besonderheiten:	Umsetzung eines N64-Titels; benötigt 3D-Beschleunigerkarten; gefilterte Texturen; High-Color-Grafiken.

Sub Culture

Unter dem Meer

Mit »Scorched Planet« bewiesen die Criterion Studios, daß sie ein Händchen für originelle Spielkonzepte haben. Nun schicken uns die Amerikaner auf den Meeresgrund.

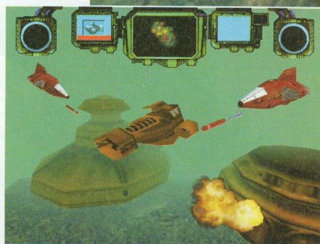
Der Weltraum steht bei Spieleentwicklern nach wie vor hoch im Kurs. Das ist auch kaum verwunderlich, läßt sich in den fernen Weiten der Galaxien doch ganz bequem jedes noch so abstruse Szenario plazieren. Weitgehend vernachlässigt werden dagegen immer noch die unentdeckten Tiefen der heimischen Meere. Criterion Studios wollen nun ihre Erfahrung in 3D-Technologie ausspielen und widmen sich in »Sub Culture« dem Leben auf dem Grund der Ozeane.



Eine der großen Unterwasserstationen in SVGA.

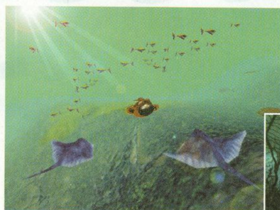
Die Götter müssen verrückt sein

An der Erdoberfläche probt die Menschheit die eigene Vernichtung. Allerdings ist hier nicht die Rede vom Nuklearkrieg, sondern von der ganz alltäglichen Umweltverschmutzung. Tonnenweise fließen giftige Abwässer in die Meere und zerstören natürliche Lebensräume. Doch das ist alles längst ein alter Hut. Weniger bekannt ist dagegen, daß auf dem Meeresgrund zwei Völker existieren, welche die Menschen für gottgleich halten. Die Prochas sind der fortschrittlichere Stamm der Minimännlein. Sie liegen im Dauerclinch mit den unterentwickelteren Bohines. Als dritte Macht haben sich Piraten etabliert, welche gegen beide Zivilisationen gleichzeitig Krieg führen. Mitten in diesem Wirrwarr lebt unser Held. Gerade erst wurde seine ganze Familie von einer achtlos weggeworfenen Blechdose erschlagen. Deshalb beschließt er, fortan als Söldner seine Brötchen zu verdienen und so ganz nebenbei das Geheimnis der »Götter« über der Wasseroberfläche zu lösen.

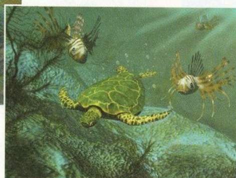


Die Kämpfe sehen sehr beeindruckend aus. (3Dfx)

Er schwingt sich also hinter das Steuer seines Ein-Mann-U-Bootes. In mehreren Einzelmissionen wird der Spieler in der Rolle des Helden durch das Geschehen geleitet. Damit die Rahmenhandlung zügig voranschreiten kann, ist das Erledigen bestimmter Kern-Quests erforderlich. Andere Missionen sorgen nur für ausreichend Bargeld, um das Schiff mit immer neuen Waffen und Schutzsystemen ausrüsten zu können. Doch auch ohne konkretes Ziel müssen Sie unterwegs immer wieder Handel treiben.



Lichteffekte lassen die Unterwasserwelt realistisch erscheinen. (3Dfx)



Schildkröten sind nicht besonders agressiv. (SVGA)

Wasserspiele

Optisch wollen die Entwickler von Criterion Studios mit Sub Culture neue Maßstäbe setzen. Die Landschaft in 3D wurde komplett aus rund 100 000 Polygonen zusammengesetzt. Die hochauflösenden Texturen sorgen dabei für das richtige Ambiente, um versunkene Schiffe oder das Skelett eines verendeten Wals stimmungsvoll in Szene zu setzen. Über 24 verschiedene Fischtypen und Schildkröten bevölkern schön animiert die See und greifen schon mal unser U-Boot an. Auch die Criterion Studios setzen voll auf 3D-Power. Deshalb wird Sub Culture die gängigsten Beschleuniger unterstützen. Somit dürfen Besitzer von 3Dfx- und Rendition-Karten in den Genuß schnellerer und schönerer Grafik gelangen. Aber auch Virge2- und Rage2-Boards und die Matrox Mystique werden mit speziellen Versionen bedacht. Wenn Sie Ihre Ferien an der See verbringen, können Sie ein wenig probeschnorcheln, alle anderen erkunden im Spätsommer die Tiefen des Meeres. **(mic)**

SUB CULTURE – FACTS

- **Hersteller:** Criterion Studios
- **Genre:** Action-Simulation
- **Termin:** 3. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Realistisches Strömungsverhalten; Unterstützung für die gängigsten 3D-Beschleunigerkarten; echtzeitberechnete Lichteffekte; umfangreicher Handelsteil.

DEMOLIEREN, VERWÜSTEN, VERNICHTEN, ZERSTÖREN...

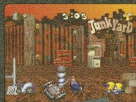
WIE VIELE WORTE FALLEN DIR ZUM THEMA ZERSTÖRUNG EIN?
EGAL WIEVIELE – ES SIND NICHT GENUG
FÜR TRASH IT

EIN HAMMER'N RUN
FÜR PC CD-ROM
SONY PLAYSTATION
UND SEGA SATURN



DAS IST JACK!

JACK HAT EINEN FREUND – DAS IST SEIN HAMMER.
UND EINE OBSESSION – DIE ZERSTÖRUNG.
JACK, DAS BIST DU – ZUMINDEST IN TRASH IT.





Jack mag auch TIMMIES. Das ist verständlich, denn die sind sehr wertvoll. Leider sind sie nur zu erreichen, indem man die Baustelle, Straßenflucht oder Häuserzeile, in der sie versteckt sind, restlos dem Erdboden gleichmacht. Also: Hammer 'raus und zugeschlagen. Und den Staubsauger gezückt und Trümmer samt Timmies eingesaugt. Das gibt Punkte, und auch die mag Jack. Denn Jack hat schon einen neuen Freund – das ist sein neuer, besserer Hammer.

BESONDERHEITEN:

• Puzzle-, Strategie- und Arcade-Elemente in einem Spiel vereint • 100 Level spannender, immer neuer Spielspaß – jeder Level ist anders • 10 verschiedene Hammertypen unterschiedlicher Schlagkraft in je drei Größen: Large, Extra Large und Oh My God! • 5 Bonus-Hämmer mit individuellen Special-Moves • Überwältigend gerenderte Hintergründe und zum Schreien komische Animationen im Cartoonstil • Diverse Bonus-Level mit berühmten Bauten (z.B. Freiheitsstatue) • Hochrealistische Zerstörungseffekte • Komplett in Deutsch

GT Interactive Software

Rage Software plc

Starcraft

WARCRAFT IM WELTRAUM

Orks ersetzen ihre gehörnten Helme durch die Astronautenversion, Menschen legen ihre Schwerter beiseite und greifen zu Laserblastern. Was ist passiert? Ganz einfach: »Warcraft« hebt ab in die Unendlichkeit des Alls – und mutiert zu »Starcraft«.

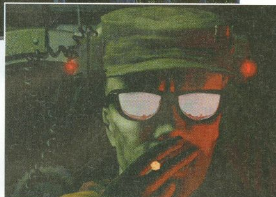
Blizzard schlägt wieder zu: Nach den Erfolgen mit »Warcraft«, dem gelungenen Nachfolger und der Missions-CD »Beyond the Dark Portal«, war die Fortsetzung der Saga nur eine Frage der Zeit. Aber anstatt wieder grünstichige Orks auf Menschen eindreschen zu lassen (und umgekehrt), wird die Handlung diesmal in den Weltraum verlegt. Hier treffen gleich drei Rassen aufeinander: Terraner, Protos' und die stark an Ripleys Aliens erinnernden Zergs.

Wie schon bei der Fantasy-Version, haben auch die neuen Völker unterschiedliche Einheiten, während die Gebäude zwar die gleichen Funktionen ausüben, aber völlig anders aussehen. Interessant ist vor allem, daß einzelne Aufträge nicht nur auf Planetenoberflächen zu lösen sind, sondern durchaus auch Abstecher ins All oder auf Raumstationen geplant sind. Ebenso wurde das bewährte »wir trainieren unsere Bauernlümmel zu Eliteritter«-Prinzip übernommen. So verbessern Kämpfer durch Forschung ihre Eigenschaften und Fähigkeiten.


Abgesessene Terraner (Mitte) heizen den feindlichen Zorgs kräftig ein.

Ob sich die Gegner auch in der Science-Fiction-Oper gemeine Zaubersprüche um die Ohren hauen dürfen, steht noch nicht fest. Zudem ist die Frage noch offen, ob es wieder Helden geben wird. Zu wünschen ist das auf jeden Fall, denn gerade sie steuerten viel zur Atmosphäre von Beyond the Dark Portal bei.

Auch die Stadt- und Klanhalle sind wieder mit von der Partie – nur heißen sie neuerdings Kommandozentrale, Brutstätte oder Nexus (frei nach »Star Trek 7«). Sie dürfen ebenfalls weiter ausgebaut werden – wie einige der übrigen Gebäude auch. »Starcraft« führt durch 30 Missionen; eine Hintergrundgeschichte liefert den obligatorischen roten Faden, der in Zwischensequenzen weitergesponnen wird.


Mit Fluppe und Ray Ban: Der Anführer der Terraner macht einen äußerst gelassenen Eindruck.



Terraner ...



... Zergs ...



... und Protos' verfügen über unterschiedliche Einheiten und Bauwerke.


Vielleicht hätten Sie den Protos doch nicht »Eierkopf« nennen sollen.

ECSTATICA II

Hinter jeder Ecke lauert der Tod.
Brutale Dämonen,
dunkle Hexenmeister, schwarze
Magie und hinterlistige
Kobolde warten
nur darauf, Sie in
die Fänge zu bekommen.
Das könnte böse enden...
verdammt böse!



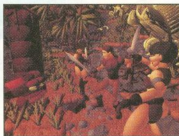
Ecstatica 2 ist der Nachfolger des revolutionären Spiels aus den Andrew Spencer Studios. Suchen Sie die Einzelteile des zerstörten Siegels der Alten und fügen Sie es wieder zusammen. Nur wenn Sie Ihren Mut und Ihr Können unter Beweis stellen, können Sie Ecstatica erretten.

Drehbuch und Regie: Marcus Wagenführ

Ecstatica 1 jetzt überall zum Sparpreis als Neon-Edition zu haben.

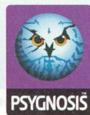






PC CD ROM

ANDREW SPENCER STUDIOS



WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS

Blizzard strickt nicht nur an »Starcraft«: Auch bei »Warcraft Adventures« klappern die Nadeln heftig. Der offizielle Nachfolger beginnt dort, wo »Warcraft 2: Beyond the Dark Portal« aufhörte. Man trifft viele liebgewonnene Charaktere wieder, die einem das Land Azeroth zur zweiten Heimat werden ließen. Sie schlüpfen dabei in die schrumpelige Haut des Orks Thrall, der bei den Menschen als Sklave aufwuchs. Dazu auserkoren, seine verstreute Rasse wieder zu vereinen und anzuführen, muß er den Menschen entkommen und der gefürchteten Horde die Alleinherrschaft erstreiten.

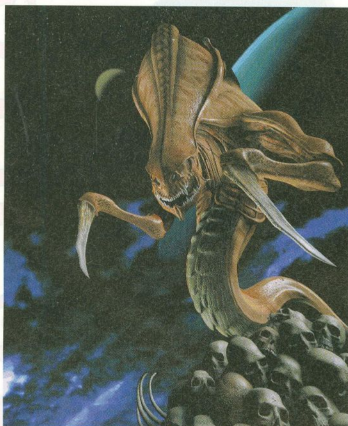

Auch Warcraft Adventures sieht nicht gerade freidlich aus.

Thrall sucht dazu über 60 Orte auf, die in sieben Regionen Azaroths verteilt liegen. Mehr als 70 Personen kreuzen seinen Weg, darunter viele, die dem Fan bereits ans Herz gewachsen sind. Auch bei Warcraft Adventures ist das Spiel über »Battle.net« möglich (siehe dazu das Starcraft-Preview auf dieser Seite). Vermutlich werden die Orks Ende des Jahres unsere Läden stürmen – das Weihnachtsgeschäft dürfte also gesichert sein. Natürlich immer vorausgesetzt, daß es keine Verzögerungen à la »Dungeon Keeper« gibt.


Die gnadenlosen Kämpfe finden im All ...


... auf Raumstationen ...

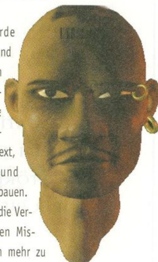

... und auf Planeten statt.


◀ An wen erinnert bloß dieses schnuckelige Kerlchen?

Viele Spieler versüßen den Brei

Was wäre ein Echtzeit-Strategiewerk ohne Mehrspieleroption? Richtig – nur eine halbe Sache. Glücklicherweise macht Blizzard aber auch hier Nägel mit Köpfen. So dürfen sich bis zu acht humanoide Sternenritter im All tummeln. Neben Modem-, Direkt- und Netzwerkverbindungen soll auch das Internet zur Verfügung stehen. Via »Battle.net«, Blizzards Spieleforum, darf der Spieler sich mit anderen Kontrahenten messen. Kosten entstehen dabei nur für die Nutzung des jeweiligen Providers nebst Telefongebühren – Blizzard selbst hält die Hand nicht auf. Jeder Teilnehmer bekommt dann einen eigenen, einzigartigen Namen verpaßt und klettert durch Turniere die Karriereleiter empor.

Auch an Bastler wurde gedacht: Mit Szenario- und Karten-Editor lassen sich eigene Kampagnen entwerfen. So dürfen Sie Sprachausgabe, Charaktere der Helden, Sound, Text, Zwischensequenzen und sogar eigene Bilder einbauen. Auf diesen Weg scheint die Versorgung mit zahlreichen Missions-CDs kein Problem mehr zu sein. Man kann sich also auf ein friedliches Weihnachtsfest freuen. (md)


Tolkien läßt grüßen: Der Herr der Ringe spielt auch mit.


Auch Starcraft illustriert mit explosiven Videosequenzen die Handlung.

STARCRAFT – FACTS

- **Hersteller:** Blizzard
- **Genre:** Strategiespiel
- **Termin:** 4. Quartal '97
- **Besonderheiten:** Drei Rassen mit unterschiedlichen Einheiten; 30 Missionen; Kämpfe im All, auf Planeten und Raumstationen.

SANCHEZ ARBEITET HEUTE NICHT



SANCHEZ HAT CD-ROM!



PAIN IS FOR THE WEAK



Shadow Warrior ist auf jeden Fall nichts für Jugendliche.

Mehr Blut, mehr herbe Sprüche, mehr Erfolg?

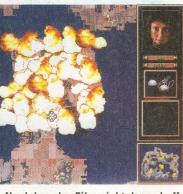
3D-Action, markige Sprüche, Brutalität zum Abwinken und trotzdem immer ein Augenzwinkern: Wer hierbei nur an das indizierte »Duke Nukem 3D« denkt, liegt nicht mehr ganz richtig. Seit Mitte Mai ist der neueste Genre-Ableger im Internet (12 MByte auf http://www.shadow-warrior. com) erhältlich: In **»Shadow Warrior«** schlüpfen Sie in die Rolle eines Ninjas. Der Schattenkrieger war für »spezielle« Aufträge eines mächtigen Konzerns zuständig, bis er aufgrund der finsteren Machenschaften seines Chefs, dessen Schergen ihn jetzt jagen, den Dienst quittierte. Das Spiel basiert auf der Grafik-Engine des Vorgängers. Wir warfen kurz vor Redaktionsschluß noch einen Blick auf die Shareware-Version, und eines ist klar: ultrabrutal, extrem blutig und doch mit einem morbiden Charme ausgestattet. Freunde des ganz schwarzen Humors mit stählernen Sehnerven können ja schon mal einen Blick riskieren.

(Alexander Folkers/ra)

SHADOW WARRIOR – FACTS

▶ Hersteller:	3D Realms
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	Sommer '97

KEVIN COSTNERS WASSERSPIELE



No smoking, please – mit einem gewaltigen Feuerwerk lösen sich die Smoker in Rauch auf.



Ahoi – doch wo ist Kostner? Jedenfalls in keiner der neuen Filmsequenzen.

Nachdem der Film nicht den erhofften Erfolg hatte, versucht sich Interplay nun an der Spielvariante des Endzeitepos **»Waterworld«**. Die Story: Auf der überfluteten Erde stehen sich gute Atoller und böse Smoker gegenüber. Bei der stetigen Suche nach Land, Nahrung und Hydro tobt ein erbarmungsloser Existenzkampf um die wertvollen Ressourcen. Mehr als 16 verschiedene Waffen sollen Ihnen dabei zur Verfügung stehen, um in den einzelnen Missionen vielfältige Aufgaben zu lösen: Tore müssen geöffnet, Gefangene befreit und Güter erbeutet werden. Die Animationssequenzen erinnern an aktuelle Echtzeit-Strategiespiele, dazu kommen über 30 Minuten bisher unveröffentlichter Filmszenen. Über Netzwerk oder Modem dürfen mehrere Spieler gegeneinander antreten. Im August geht es aufs Wasser.

(Heiko Scholz/ra)

WATERWORLD – FACTS

▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	August '97

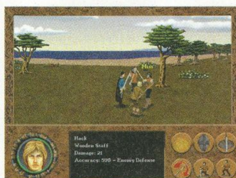
SIERRAS MAGISCHE MÄRCHENSTUNDE

Der Angriff erfolgt aus heiterem Himmel. Mit einer Hand schlägt Aren Cordelaine das Flugmonster zur Seite, doch der Dämon fällt über den Fremden her. Sierras **»Betrayal in Antara«**, die inoffizielle Fortsetzung von »Betrayal at Krondor«, beginnt mit dieser Episode aus dem Leben des jugendlichen Aren Cordelaine. Der Fremde stirbt, doch zuvor überreicht dieser ihm ein magisches Medaillon. Zusammen mit einem weiteren Fantasy-Helden, William Escobar, muß Aren nun zahlreiche Abenteuer bestehen, Zaubersprüche lernen und Kämpfe gewinnen. Zuerst muß Arens Vater gefunden werden, dann geht es immer tiefer in das Fabelland Ramar hinein, voraussichtlich ab Ende Juli 1997.

(Heiko Scholz/ra)

BETRAYAL IN ANTARA – FACTS

▶ Hersteller:	Sierra
▶ Genre:	Rollenspiel
▶ Termin:	Juli '97



Aren und William liefern ihren Gegnern hieb- und stichfeste Gegenwehr.

DREI AUF EINEN STREICH



No guts, no glory – kein Mumm, keine Ehre, so der markige Spruch von Digital Integration, deren neuste Flugsimulation **»F-16 Fighting Falcon«** schon ab Juni mit über 100 Missionen in Korea, Israel und Zypern Jet-Jockeys für längere Zeit beschäftigen sollte. Zusammen mit computergesteuerten Wingmen, einem Kollegen oder bis zu 15 Netzwerkgegnern kämpfen Sie gegen das Unrecht in der Welt.



Gerade ist »Dungeon Keeper« fertig, da kündigt Bullfrog für den 19. September das nächste Spiel an: **»Populous: The Third Coming«** wird nach neun Jahren der dritte Sproß der erfolgreichen Gott-Simulation. Als Meisterstratege kümmern Sie sich nun im »Magic Carpet«-Look um das Wohl Ihres Volkes. Ein Schamane rekrutiert für Sie neue Truppen und verzaubert die Gegner.



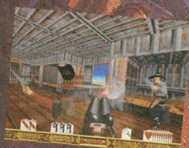
Tollhaus Teil zwei: **»Absolute Bedlam«** von Mirage gibt in 27 neuen Level wieder ausgiebig Gelegenheit, den Flammenwerfer zu zücken. Im dritten Quartal dieses Jahres revoltieren wieder die Biomechs, aber diesmal sollen die eigenen Bots besser zu steuern sein. Außerdem dabei: über 40 Waffen und Bonusgegenstände, zehn Deathmatch-Level, ein Kampagnenmodus und acht verschiedene Umgebungen. (ra)

LucasArts Entertainment Company Präsentiert

OUTLAWS™

Die Gesetzlosen







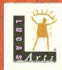


DAS 3D-ACTION ADVENTURE MIT MULTIPLAYER-OPTION!

compact disc PC CD-ROM

PC Action Gold

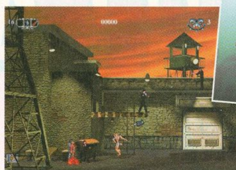
Award PC Games



ES LEBE DAS REINHEITSGEBOT



Der einzige Haken am exzessiven Biertrinken ist üblicherweise der Katzenjammer am Tag danach. Zumindest war das bis vor kurzem so, aber nun wird auch die letzte, bis dato relativ ungefährliche Freude des Lebens immer mehr zum Risikofaktor. Es könnte Ihnen ja schließlich wie Hauptperson Jack in **»Intruder«** gehen, der sich durch unbedachten Alkoholkonsum das Alien-Virus »Ar'Kritz« zugezogen hat und danach prompt anfängt, zu mutieren. In bekannter »Fade to black«-Manier bahnt sich der arme Infizierte daraufhin seinen Weg durch die 230 Schauplätze des Spiels zur gegnerischen Alienbasis, wo er Rache für die ungeheure Greueltat nehmen und seine Verwandlung rückgängig machen will. Bevor Ihnen ein ähnliches Schicksal widerfährt, kaufen Sie Ihr Bier lieber beim Händler Ihres Vertrauens und gedulden sich bis Ende Juli auf das leicht bizarre Spiel. (vs)



Dumm gelaufen: So kann ein Abend im Biergarten enden.



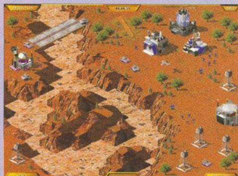
Merke: Was du nicht willst, das man dir tu', das füg' auch keinem Mutanten zu.

INTRUDER – FACTS

Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action-Adventure
Termin:	Juli '97

ENDZEIT IN ECHTZEIT

Im Jahr 2051 beginnt zum wiederholten Male der Kampf um die Weltherrschaft. **»Mayday«** handelt vom Konflikt dreier rivalisierender Gruppen, nämlich der »Vereinigten Kontinente von Amerika«, des »Asiatischen Bundes« und der »Nah-Ost-Liga«. Abspielen wird sich das Spektakel, wie von anderen Echtzeit-Strategiespielen gewohnt, in isometrischer 3D-Sicht. Mehr als 80 Kampfeinheiten und Gebäudetypen sowie über 40 nichtlineare Missionen sollen im Produkt von Media Publishing enthalten sein. Sie navigieren Ihre Truppen über Waypoints und verschiedene Höhenniveaus und können auch zerstörte Einheiten recyceln. Ein überraschendes Element kommt mit Außeneinflüssen, die sich der Kontrolle der Spieler entziehen, dazu: Ein Erdbeben kann das Terrain erheblich verändern und neue Strategien erforderlich machen. Der Kampf um die Erde wird voraussichtlich im September beginnen. (vs)

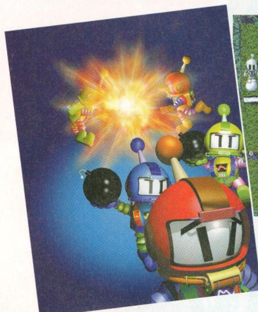


Der Kampf um die Erde ist in vollem Gange.

MAYDAY – FACTS

Hersteller:	Media Publishing
Genre:	Strategie
Termin:	September '97

LANGHAARIGE BOMBENLEGER



Bombenstimmung: In Interplays »Atomic Bomberman« ...



... jagen sich bis zu zehn Mitspieler gegenseitig in die Luft.

Oldie but Goldie: Interplay kündigt eine Neuauflage des Nintendo-Actionspiels »Bomberman« an. In »Atomic Bomberman« messen nun bis zu zehn Mitspieler ihre Geschicklichkeit und ihr taktisches Gespür. Sieger wird, wer den virtuellen Bombenhagel als einziger überlebt. Es gibt zwei Spielarten: entweder den klassischen Modus oder eine Version mit über 25 neuartigen Sprengsätzen wie Landminen oder Mehrfachwerfern. Die Akteure erwarten bei Mißerfolg mehr als 20 verschiedene, slapstickhafte Enden. So zerfällt der Bombenmann zu einem klapprigen Skelett oder findet sich als Häufchen Asche wieder.

Die Einzelspielerversion unterscheidet sich vom Mehrspielermodus durch verschiedene Schwierigkeitsstufen. Dazu gibt es Spezialbomben mit beispielsweise höherer Sprengkraft oder man darf die Bomben in Richtung des Gegenübers treten. Das Actionspiel soll bereits Ende Juni für Explosionen auf dem Bildschirm sorgen.

(Heiko Scholz/ra)

ATOMIC BOMBERMAN – FACTS

Hersteller:	Interplay
Genre:	Action
Termin:	Juni '97

Zusammen unschlagbar!

Das Next-Generation Grafikboard:
miroCRYSTAL VRX
4 MByte-Power für 3D HighSpeed-Grafik! Realität pur.



Das ultimative 3D-Action-Adventure:
TOMB RAIDER –
Featuring Lara Croft
Cool, scharf, schnell!



Der MegaHit
miroCRYSTAL VRX
inklusive:
TOMB RAIDER – Featuring Lara Croft
PC-CD, englische Original-Vollversion

CORE EIDOS INTERACTIVE

TURBO 3D GRAPHICS

miro

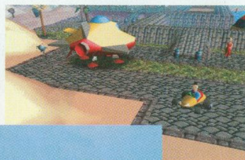
miro Computer Products AG · Carl-Miele-Str. 4 · D-38112 Braunschweig
Telefon (05 31) 21 13-0 · Fax (05 31) 21 13-99 · http://www.miro.de
Jetzt im Fachhandel: Infos unter (0 18 05) 22 81 44

TWINSUN IN NOT

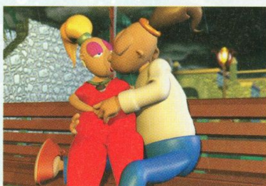
Immer dann, wenn das Leben gerade problemlos und sorgenfrei vor sich hin dümpelt, belehrt einen die Realität eines Besseren. In unserem Erfahrungskreis sind es der Besuch der Schwiegermutter oder die Neuinstallation von Windows 95, die uns eine Gänsehaut auf den Rücken gruseln. In der Welt der Computerspiele ist es die obligatorische Landung feindseliger Aliens, die unzähligen Spielcharakteren das Bildschirmleben versäuert. So geht es zum Beispiel auch dem armen Twinsen in **»Little Big Adventure 2«**. Glücklich darüber, daß er im vorangegangenen Spiel seine Freundin aus den Klauen des üblen Dr. Funfrock gerettet hat, ahnt er nichts davon, daß Außerirdische bereits fiese Pläne mit seiner Heimatwelt haben. Auf dem Mond von Twinsun haben die Fremdlinge nämlich einen Emerald-Reaktor errichtet, der Twinsens Heimat in Tausende von Teilen zerschießen soll. Selbstredend darf dies nicht geschehen. Deswegen soll ab Juni '97 Adelines netter Planetenretter wieder ins kleine große Abenteuer ziehen. Besonders auf technischer Seite hat der Nachfolger einiges zu bieten. Das Universum von LBA 2 soll mehr als 60 000 m² umfassen. Während sich Twinsen im ersten Teil des Action-Adventures durch vorberechnete Welten bewegte, werden die Schauplätze im Nachfolger in Echtzeit berechnet, komplett mit Nebel, Lichteffekten und Schattierungen. Greifen Sie Twinsen ab Juni unter die Arme. (vs)



Die Bewohner von Twinsun haben Twinsen nach dem ersten Spiel dieses Denkmal errichtet. ▶



▲ Held Twinsen geht auf eine kleine Spritztour.



Bis Twinsen seine Freundin wieder in den Armen hält, muß er so manches Abenteuer bestehen.



▲ Einem Alien traut man nicht, auch wenn es mal die Wahrheit spricht

LITTLE BIG ADVENTURE 2 – FACTS

▶ **Hersteller:**	Electronic Arts
▶ **Genre:**	Action-Adventure
▶ **Termin:**	Juni '97

RAUS AUS DEM TRIKOT
REIN IN DEN ANZUG

Die Sportspiel-Spezialisten von EA Sports versuchen sich neuerdings auch im Manager-Genre. Beim **»FIFA Soccer Manager«** stehen Ihnen alle Profiligen aus Deutschland, Frankreich, Italien und England zur Auswahl. Die Übersicht ist etwas ungewöhnlich, da es kein Hauptmenü mehr gibt: Man springt direkt von einem Untermenü ins nächste. So können Sie erst Fanartikel einkaufen und danach sofort das Stadion ausbauen. Am wichtigsten ist natürlich das Teammenü. Hier gilt es, die Mannschaft für jedes Match neu zu organisieren. Jedem einzelnen Spieler lassen sich besondere Aufgaben zuteilen, beispielsweise ob er in den freien Raum laufen oder möglichst lange Pässe schlagen soll.

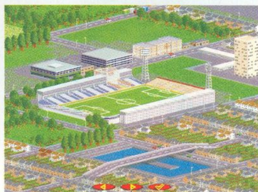
Das Spielgeschehen wird wahlweise aus der Vogelperspektive oder isometrisch von schräg oben dargestellt. In zwei Geschwindigkeitsstufen kann man sich so die gesamten 90 Minuten anschauen. Die Grafik erinnert keineswegs an »FIFA 97«, zugunsten der besseren Übersicht hat sich EA Sports für eine etwas kleiner und schlichter geratene Variante entschieden.

Erfreulicherweise werden die vorgegebenen Taktiken tatsächlich von den Kickern umgesetzt. Diese besitzen verschiedene Eigenschaften wie Gelassenheit, Beständigkeit und Führungsqualitäten, die sich auch auf dem Spielfeld bemerkbar machen. Sollten Sie genug Geld beiseite gelegt haben, um über den Stadionausbau nachzudenken, werden Sie feststellen, daß Sie erst zusätzliches Land erwerben müssen. Mehrere Analysemenüs helfen, den Überblick nicht zu verlieren. **(ab)**



Nachdem Sie die Aufstellung erst einmal festgelegt haben, ...

... können Sie Ihren Spielern nur noch zuschauen.



Das Stadion faßt zwar schon über 70 000 Zuschauer, bekommt aber noch eine neue Tribüne.

FIFA SOCCER MANAGER – FACTS

▶ **Hersteller:**	Electronic Arts
▶ **Genre:**	Wirtschaftssimulation
▶ **Termin:**	2. Quartal '97

BALD IST STICHTAG



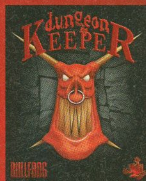
Dungeon Keeper



WAS LANGE WÄHRT
WIRD ENDLICH
BÖSE.

PC CD-ROM

www.bullfrog.co.uk







Vergessen Sie das sture WirtschaftsStudium!

Spielen Sie sich in Echtzeit im komplexen Konzernumfeld an die Spitze!

Bevor Sie die dicke Kohle machen, ist Weitsicht gefragt. Entscheiden Sie sich für die erfolgversprechendsten Industriezweige, die richtigen Produkte zur rechten Zeit und die günstigsten Produktionsstätten. Beweisen Sie ein glückliches Händchen bei der Auswahl der Rohstoffe. Zeigen Sie Köpfchen bei der Auswahl der Abnehmer. Alles liegt in Ihrer Hand: Von der Logistik über die Preisgestaltung bis zur Werbung, die alle Computergegner aus dem Spielfeld schlägt.

Features:

- Spannende Wirtschaftssimulation in Echtzeit
- Vielfältige Industrien und über 30 Produkte
- LKWs, Züge, Monorails und Supraleiterzüge
- Bis zu drei intelligente Computergegner
- Inklusive Editor



Einfache und komfortable Bedienung. Hohe Komplexität – und doch leicht verständlich.

WO IST AGENT SCULLY?

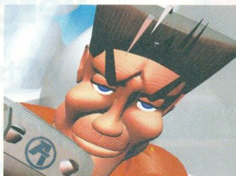
Im Jahr 1930 versetzt ein mächtiges Gangstersyndikat die Welt in Angst und Schrecken. Gott sei Dank gibt es den obercoolen »**Agent Armstrong**«, der mit seiner MP vom Typ Thompson dem Gesetz Gehör verschafft. In mehr als 25 Leveln, wie etwa Dschungellandschaften, Raketensilos oder Unterwasserwelten, schlägt sich unser Held mit den bösen Jungs des Erzgauners Spats Falconetti herum. Steed Armstrong kann sich relativ frei bewegen und daher auch in der Tiefe des Bildschirms widerspenstigen Gegnern die Lichter ausblasen. Das und vereinzelte Adventure-Elemente heben das Spiel ein wenig von typischer Jump and run-Kost ab. So müssen Sie andere Agenten befreien oder dem Syndikat einige Geheimpläne entwenden. Dabei helfen zahlreiche Extrawaffen wie zum Beispiel Handgranaten oder Signalfeuerraketen. Die CD der Plus-Ausgabe enthält ein Demo-Video. (vs)



▲ Selbst Unterwasser-explosionen können Arm-strong nicht stoppen.



Unter Break-Dance hatten sich die Gegner wohl etwas anderes vorgestellt.



Do you wanna dance?

AGENT ARMSTRONG – FACTS

▶ Hersteller:	Virgin
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Erscheinungstermin:	Juli '97

SEGA VOR, NOCH EIN TOR!

Thorsten Moe von Sega versicherte bei einem Verlagsbesuch, daß die PC-Konvertierung des Konsolenhits »World Wide Soccer« ab August für Furore sorgen soll. Die uns vorgestellte Version sah schon vielversprechend aus: Übersteiger, Hackentricks und Flanken fehlten ebensowenig wie Nacht- und Regenspiele. Gerade letztere sollen besonders spektakulär wirken, da überall Wasser aufspritzen und der Ball kaum noch zu stoppen sein soll. Die 48 Nationalmannschaften können nach allen gängigen Modi in einer Liga oder im Pokal gegeneinander antreten. Mit einem 4-Button-Joypad können Sie die Ballkünstler auf dem grünen Rasen zaubern lassen. Wie beim Konkurrenten »UEFA Champions League« sollen auch hier verschiedene Stadien in das Spiel integriert werden. Dabei wehen sogar die Fahnen der Fans auf den Tribünen. Ein Kommentator soll das Geschehen mal dezent, mal euphorisch (wahlweise auf Englisch, Deutsch oder Spanisch) begleiten. Die Spielernamen werden aus lizenzrechtlichen Gründen fiktional sein, ein eingebauter Editor kann dem jedoch leicht Abhilfe schaffen. (ab)



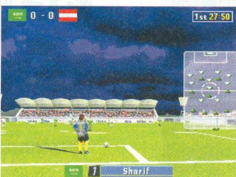
Kurz vor Schluß schießt ein Araber das entscheidende Tor und dreht jubelnd ab.



Alles wartet gebannt auf die Ecke.

WORLD WIDE SOCCER – FACTS

▶ Hersteller:	Sega
▶ Genre:	Sportspiel
▶ Termin:	August '97



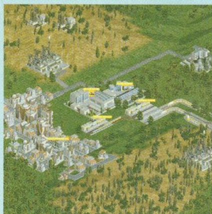
Der arabische Torhüter vor dem Abschlag, im Hintergrund die österreichischen Fans.

DER INDUSTRIESTANDORT IST SICHER

Jowood Productions aus Österreich bringt mit **»Der Industriegigant«** eine Wirtschaftssimulation mit deutlichen Anleihen bei »Transport Tycoon« heraus. Die Spielidee: Neuunternehmer sucht den ökonomischen Erfolg auf allen Ebenen. Sie haben die Wahl zwischen einem 100-Jahre-Spiel, bei dem der Kapitalist zum Milliardär aufsteigen sollte, und dem Karrierespiel, in dem verschiedene Probleme zu lösen sind. Hier kämpft sich der erfolgreiche Manager gegen alle Widerstände durch zehn verschiedene Level. Die Aufgabenpalette umfaßt das Errichten von Produktionsstätten und die dann folgende Verteilung der Güter an möglichst breite Käuferschichten. Für den Erfolg der eigenen Produkte ist es notwendig, zunächst eine Infrastruktur zu entwickeln. Auf der isometrischen 3D-Landschaft lassen sich der Weg Ihrer Produkte und das Wachstum Ihres Imperiums in 256 Farben bei einer Höchstauflösung von 800 mal 600 Bildpunkten mitverfolgen.

Weitere Schwierigkeiten beim wirtschaftlichen Aufstieg: die schwankende Weltwirtschaft und bis zu drei Computergegner. Neue Produkte, bessere Fahrzeuge und erweiterte Produktionsstätten sind hier erforderlich, um gleichbleibend lukrativ zu arbeiten. Neben mitgelieferten Szenarien lassen sich mit dem eingebauten Editor auch eigene Landschaften erstellen. Alle Kapitalisten können im Juni an den Start gehen.

(Heiko Scholz/ra)



Hier zeigt sich das eigene Wirtschafts-imperium bereits in einer Blütephase.

DER INDUSTRIEGIGANT – FACTS

▶ Hersteller:	Jowood
▶ Genre:	Wirtschaftssimulation
▶ Termin:	Juni '97

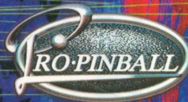
empire INTERACTIVE

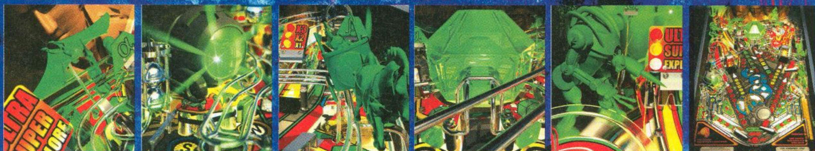
Timeshock! Die schnellste und farbigste Flipper-Simulation, die Du jemals erlebt hast!

In einer bundesweiten Flipper-Meisterschaft **wird der beste „Timeschocker" gesucht. Jeder kann teilnehmen-die 10 Besten fliegen** zum Finale nach London.

DER WETTBEWERB LÄUFT VON JUNI-OKTOBER 97 - ALLES WEITERE BEI DEINEM HÄNDLER...!

timeshock!





AKTUELLE SCREEN SHOTS

KOCH MEDIA

KOCH MEDIA TEL NO. 089/857 95 120
EMPIRE WEBSITE: http://www.empire.co.uk

SCHUMACHERS ERBEN

Auch die Schumacher-Brüder haben mal klein angefangen: Bruder Ralf saß schon mit drei Jahren zum ersten Mal in einem Kart. Seitdem die beiden so erfolgreich in der Formel 1 fahren, ist auch ein regelrechter Kart-Boom in Deutschland ausgebrochen. Als Alternative zu den teuren und benzingeschwängerten Bahnen soll von Sega im Juli **»Formula Karts«** herauskommen. Insgesamt werden neun abwechslungsreiche Strecken zur Auswahl stehen, die auch spiegelverkehrt befahrbar sind. Neun unterschiedliche Karts, eines davon ein Bonusfahrzeug, warten auf wackere Fahrer. Naturgemäß sind die Strecken extrem kurz, als Ausgleich dafür aber voller Tücken. Power-ups und Abkürzungen helfen deshalb, die Konkurrenten auszustechen. Grafisch kann das Spiel durchaus überzeugen, die verschiedenen Kamerawinkel erlauben einen guten, wenn auch kurzen Blick auf die Gegner. Diese dürfen natürlich nach Belieben »geschoben« werden. Richtig Spaß kommt im Rennen gegen menschliche Mitstreiter auf – bis zu acht Personen sollen gegeneinander antreten können. Je schneller Sie auf den Bahnen unterwegs sind, desto flinker und fieser werden auch die Computerfahrer – daher dürfte auch beim Einzelspieler keine Langeweile aufkommen. (ab)



Diese Strecke ist besonders hügelig.

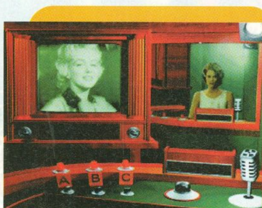


Das Rempeln ist immer erlaubt, auch die Gegner sind da nicht zimperlich.

FORMULA KARTS – FACTS

▶ Hersteller:	Sega
▶ Genre:	Rennspiel
▶ Termin:	Juli '97

DIE SIEBEN LÖFFEL DER WEISHEIT



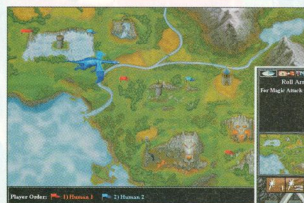
Und nun, liebe Marilyn, die Zehntausend-Dollar-Frage: Wer ist die junge Dame rechts im Glaskasten?

Mögen Sie Quiz-Shows und haben überdies noch das Gefühl, einige Wissenslücken schließen zu müssen? Diese nicht ungewöhnliche Kombination dürfte Sie zum geeigneten Kandidaten für **»On the Air«** machen. Ähnlich wie bei »Trivial Pursuit« handelt es sich um ein Wissensspiel, das circa 1500 Fragen und Antworten aus den Bereichen Politik, Wissenschaft, Kultur, Entertainment und Sport für Sie bereithält. Die Quizfragen werden durch über 200 Originalfilme aus dem Filmarchiv der Universal Studios ergänzt, was die Rätselei im Freundes- und Familienkreis noch interessanter gestalten soll. Ihr Allgemeinwissen erweitern oder mit dem vorhandenen prahlen können Sie voraussichtlich schon im Juni. (vs)

ON THE AIR – FACTS

▶ Hersteller:	Media Publishing
▶ Genre:	Denkspiel
▶ Termin:	Juni '97

VON DRACHEN UND MENSCHEN

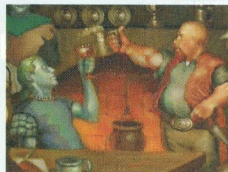


Dragon Dice basiert auf einem amerikanischen Sammelwürfelspiel.



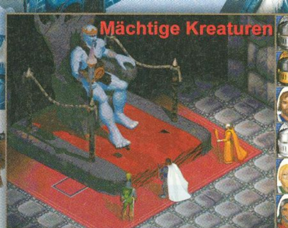
Mit Spannung warten Elfen und Kobolde auf den Ausgang Ihrer Würfelei.

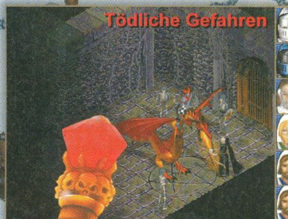
Eine Fantasywelt, in der Fabelwesen zum Krieg schreiten, präsentiert Interplay mit dem Taktikspiel **»Dragon Dice«**. Friedliche Korallenelfen, die sich nur der Poesie verpflichtet sehen, bauen mit Zwergen aus dem Hochland Städte und leben mit ihnen Seite an Seite. In Harmonie widmen sie sich der Kunst und den Wissenschaften. Die Idylle findet jäh ihr blutiges Ende, als der Herr des Todes aus Neid und Herrschsucht Lavawesen und Sumpfkobolde zum Angriff rüstet. Daher sehen sich Elfen und Zwerge gezwungen, eine eigene militärische Aufrüstung zu betreiben. Als Feldherr über Märchenkreaturen treten Sie gegen Computergegner oder bis zu vier Mitspieler an. Das Kriegsgebiet umfaßt Schauplätze wie Drachenhöhlen, Friedhöfe und Wachtürme. Kämpfe auf dem Fantasy-Schlachtfeld werden nach guter, alter Rollenspielart ausgewürfelt, magische Würfel entscheiden über Sieg oder Niederlage. Dragon Dice bietet einen Kampagnenmodus, in dem bestimmte Aufgaben erfüllt werden müssen wie beispielsweise die Einnahme von Städten. Die einzelnen Rassen verfügen über spezifische Vor- und Nachteile. So sind die Elfen gute Bogenschützen, aber schlechte Nahkämpfer. Voraussichtlich im Juni können Sie sich auf die Seite der Elfen schlagen. (Heiko Scholz/ra)

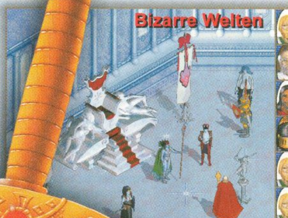

In der Elfenwelt ist immer Oktober – noch ahnen die fröhlichen Zecher nicht, daß der Herr des Todes schon an der Tür kratzt.

DRAGON DICE – FACTS

▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	Juni '97







WORLD

en Ausschnitt zeigen...

KALTE SOPHIE

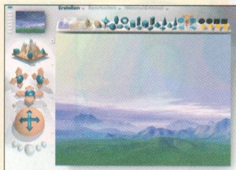


Derzeit definitiv die beste CD-ROM zum Thema Philosophie: Sophies Welt.

Das Buch **»Sophies Welt«** von Jostein Gaarder verkaufte sich weltweit mehr als elf Millionen mal. Der Autor erzählt darin die spannende Geschichte der Philosophie-Schülerin Sophie sowie ihres geduldigen Lehrers Alberto Knox. Der Leser lernt dabei die wichtigsten Fakten der Philosophiegeschichte kennen. Die englische Multi Media Corporation hat den literarischen Stoff jetzt in eine CD-ROM umgesetzt (deutsche Hybrid-CD für Windows und Mac bei Navigo, circa 100 Mark). Wie im Buch begleiten Sophie und Alberto den Anwender auf seiner Entdeckungsreise. In interaktiven Sequenzen sind Sie gefordert: Fragen zu den vorher behandelten Themen müssen beantwortet werden, zudem gibt es einige Logik-Puzzles. In zahlreichen Videoszenen stellen Schauspieler historische Highlights nach, die Handlungssequenzen sind mit stimmungsvoller Musik hinterlegt, die mit den Schauplätzen wechselt. Sophies Welt informiert mit ausführlichen Beschreibungen über das Leben und die Ideen der berühmtesten Philosophen aller Zeiten, mit der Volltextsuche können Sie gezielt auf gewünschte Fakten zugreifen. Insgesamt eine sehr ordentliche Produktion, die jedoch den Charme des Buches nicht ganz erreicht. (Ralf Sablowski/ra)

LOB UND BRYCE

Neues vom »Essener Jung« Kai Krause: **»Bryce 2«**, der Nachfolger des erfolgreichen Grafikprogramms, ist da. Damit können Sie auf einfache Art und Weise virtuelle Welten oder Landstriche erstellen. Neben der bewährt intuitiven Bedienung gibt es nun deutlich mehr Möglichkeiten, um Landschaften zu zeichnen (für Experten: DXF-Objekte sind nun im Autocad-Format vorhanden). Mit Bryce 2 können auch Modelle aus anderen Grafikprogrammen weiterverarbeitet werden. Dabei erleichtert ein 3D-Terrain-Editor die künstlerische Arbeit. Der Lichteinfall kann variiert werden, ebenso wie Nebel- und Wolkenhintergründe. Während der Bearbeitung der Drahtgittermodelle darf das jeweilige Endprodukt in einem separaten Fenster mitverfolgt werden. Einen ausführlichen Test lesen Sie in der nächsten Ausgabe. (Heiko Scholz/ra)



Bryce 2 präsentiert sich ähnlich benutzerfreundlich wie Kai's Power Goo.

DIES & DAS

→ Der Gigant antwortet: Kaum zwei Monate nach der Deutschlandpremiere senkt auch Nintendo die Preise. Die N64-Spielkonsole kostet nun genausoviel wie eine PlayStation, nämlich 299 Mark.

→ »Uncle Henry's Playhouse« – so heißt eine Sammlung von 13 Rätseln aus »The 7th Guest« und »The 11th Hour«. Sie haben richtig gelesen, keine Videos, kein Drumherum, nur die Rätsel. Mögen da auch andere Zeitschriften in Jubel verfallen, uns läßt diese Sammlung von Trilobyte eher ein mildes Schaudern über den Rücken laufen.

→ In Japan ein Riesenhit, nun auch auf dem Weg nach Europa: Die »Tamagotchi«, kleine Schlüsselanhänger mit digitalen Lebewesen Marke »Creatures« gibt es ab Ende Mai bei Toys-R-Us-Filialen.

→ Hobbypiloten aufgepaßt: Für 100 Mark vertreibt Bomico die »Extreme Velocity«-Sammlung mit den deutschen Vollversionen von »EF 2000«, »AH-64D Longbow« und »A.T.F.«. Ebenfalls 100 Mark kostet die »Zork Special Edition« mit allen bisher erschienen Zork-Abenteuern.

→ Hardcore-Warbirdler wissen es schon: In der aktuellen Version können auch endlich die Gunner-Positionen bemannt oder Spieler als Beobachter mitfliegen. Mehr Infos gibt es bei www.ici-games.com. (ra)

BIT-O-MANIA

Die Achtziger Jahre sind vorbei, der erste Computer ist schon lange verschrottet und nur in verklärten Erinnerungen lebt ein ZX81 oder TI 99/4A weiter. Die Lutz Hillmann CD-ROM-Produktion nimmt Sie mit auf eine nostalgische Reise in die Blütezeit der 8-Bit-Technologie. Die **»Brotkasten-Gold«**-CD verweist bereits im Namen auf selige C64-Zeiten. Mit zahlreichen Emulatoren werden moderne Pentium-Rechner in altertümliche Homecomputer verwandelt. Außerdem lagern auf der CD über 1000 Shareware-Programme und zwölf neu lizenzierte C64-Spiele. Nachschub gibt es auf vielen Internet-Seiten, die Sie per Hyperlink anspringen können oder die schon direkt auf der Silberscheibe gespeichert sind. Für rund 50 Mark gibt es außerdem wieder zahlreiche Fotos von alten Rechnern und Spielen. Unter ftp://arnold.hiof.no findenn Sie auch etliche Dateien für den C64S-Emulator. (Heiko Scholz/ra)



Fast wie im Museum: Bilder, Texte und Hyperlinks dokumentieren die 8-Bit-Generation.



Abracadabra - ein Pentium verwandelt sich in einen Amstrad CPC mit sagenhaften 128 KByte RAM.

NEUAUFLAGE

Maxtrox hat ihre beiden bekannten Kartenmodelle, die »Matrox Mystique« und »Millenium«, aufgemöbelt. Die Mystique 220 basiert auf dem neuen MGA-1164SG-Grafikchip. Mit dem integrierten 220MHz-RAMDAC soll er bei einer Auflösung von 1600 mal 1200 Pixel in True-Color eine Bildwiederholrate von 200 Hz zeigen.

Verkauft wird die 220er voraussichtlich in einer SGRAM-Bestückung von 2 und 4 MByte. Die neue Mystique läßt sich auf 8 MByte aufrüsten, um auch komplexeren Texture-Anforderungen gewachsen zu sein. Allerdings gibt es bisher keine Spiele, die einen solchen Hardwareausbau voraussetzen. Aus den bisherigen Information über die neue Mystique läßt sich ersehen, daß auch diese Karte wichtige Direct3D-Funktionen wie bilineares Filtering nicht beherrscht. Die 2-MByte-Variante soll demnächst für 280 Mark über den Ladentisch wandern.

Auch die Grafikkarte von Matrox für den professionellen Markt sieht einem Nachfolger entgegen: Der Hersteller aus Kanada kündigte die Millenium 2 an. Ausgerüstet mit dem Grafikchip aus eigenem Haus, dem MAG-2164W, läßt sie sich mit bis zu 16 MByte WRAM aufrüsten. Matrox sieht ihr Einsatzgebiet bei 3D-Modelling, 3D-Animation sowie OpenGL-Applikationen. Ausgerüstet mit 4 MByte WRAM soll die Millenium 2 für 600 Mark zu haben sein. (kw)



Die Millenium 2 soll die Leistung der Gouraud-Shading-Einheit gegenüber ihrem Vorgänger weit verbessert haben.

NEUES AUS DEM INTERNET

DIP NEWS HEUTE
AKTUELL
ARCHIV
SUCHE
MAILINGLISTE
Für einen kostenlosen Gesundheits-Check
Schaltkreise gewinnen Nervenkrieg
Kasparov läßt 300.000 Dollar sausen / Hat Deep Blue die Menschheit gedemütigt?
AKTUELL
Pentium II: Kein Rückruf trotz Fehler
Polen: Regierungs-Site gehackt
Communicator, die Vierte
Borland: Anzeige gegen Microsoft
MS-Explorer: Neue Sicherheitslücke durch PowerPoint
Reif für digitale Unterschrift
Nacamar jetzt mit "Internet-Roaming"
ARCHIV
Weitere Ausgaben der News im Archiv.
REPORTS
Mit 1&1 ins Internet
T-Online: Kampfansage...
MS Office 97: frisch gestrichen
Geld zurück vom Fiskus
TESTS
Zieh oder stirb! Outlaws
Scocher: Das schnellste Rennen?
Action aus dem Grab: The Crow
Kurt und gut! MDK
Isnogud Orientalisches...

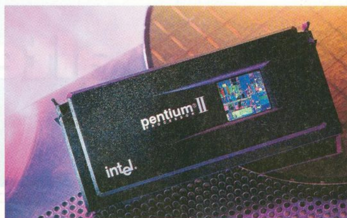
E-Mail genügt – schon flattert Ihnen eine tägliche Nachrichten-E-Mail in Ihren elektronischen Briefkasten.

Täglich aktuelle News aus der Computerszene – diesen Gratis-Service bietet die Aktuell-Redaktion unseres Schwestermagazins PC Magazin DOS an fünf Tagen der Woche. Weitere Informationen gibt es auf den Webseiten des PC Magazins (www.pc-magazin.de). Hier können Sie die Nachrichten dann problemlos abonnieren – spätestens ab dem nächsten Tag kommen dann die News per E-Mail ins Haus. Ein ähnlicher Service für Spiele-News ist in Planung – wir melden uns, wenn es soweit ist.

(Birgit Lachmann/ra)

Aktuell

MATHEMATISCHER KLAMAUK

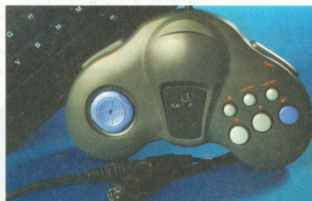


Nach dem Pentium-Bug schlägt auch der Pentium 2 in diese Kerbe: Die Fließkommaeinheit hat einen Fehler.

Intels Kampfansage an die anderen Prozessorhersteller PC-basierender Computer heißt »Pentium 2«. Während der Entwicklung war er unter der Bezeichnung Klamath bekannt. Doch kaum erhältlich, zeigt sich, das Intel nach der Aufregung des Pentium-Bugs nun einer neuen gegenüber sieht. Bei der Umwandlung von Fließkomma- in Intergerzahlen soll der Pentium 2 unter besonderen Umständen ein Flag falsch setzen. Darüber hinaus wird angezeigt, ob zum Beispiel bei der Konvertierung alles geklappt hat oder nicht. Und genau dieser Hinweis, daß die Operation nicht richtig ausgeführt wurde, verschluckt laut Intel der Pentium 2 sowie der schon bekannte Pentium Pro. Intel hat Software-Entwicklern Unterstützung zugesagt. Eine tiefgehende Beschreibung des Bugs findet sich unter http://www.intel.com/ design/news/flag/tech.htm. (kw)

TASTATURPRÜGEL

Die Edgar Online GmbH in München liefert eine noch neue Art des Joypads names »Cypad«. Dieser wird zwischen das Tastaturkabel geschleift. Alle Spiele, die eine Steuerung über Tastatur zulassen, sind somit über dieses Joypad zu spielen. Dabei können zwei Cypads hintereinandergeschaltet werden, um Zweispielermodi zu unterstützen. Ein Schalter legt fest, ob die Konfiguration für den Spieler 1 oder Spieler 2 aktiv ist. Neben einem Steuerkreuz für acht Richtungen stehen sieben weitere Buttons zur Verfügung. Mit einem Konfigurationsprogramm für den Cypad wird hinterlegt, welcher Button für welche Taste steht. Ein Steuerknopf dient fest als Shift-Funktion, so daß eine Doppelbelegung möglich ist. Das Cypad kostet 70 Mark. Weitere Auskünfte gibt es im Internet unter http://cypad.edgar-online.de. (kw)



Das Cypad erleichtert dem Spieler die Tastatursteuerung.

LESERAKTION

Swing it!

WETTBEWERB

PENTIUM/200 FÜR DEN BESTEN DENKSPIELER

Spielen und gewinnen – da denkt jeder gleich an Lotto oder ans Rennquintett. Doch bessere Chancen bei Null Einsatz bietet unser »Swing«-Wettbewerb, bei dem es 25 Preise zu gewinnen gibt, darunter den leistungsfähigen Peacock Take P200.

Swing heißt das Knobelspiel für den PC, welches Software 2000 noch im Sommer auf den Markt bringen wird. Es gilt dabei, mit Logik und Geschicklichkeit verschiedenfarbige Kugeln an die richtigen Stellen fallen zu lassen. Sie plumpsen dabei auf eine Art Stempel-Waage, die je nach Belastung nachgibt. Da es einige Reihen solcher Waagen gibt, wird es schwierig, Kugeln von gleicher Farbe auf eine Ebene zu bringen. Außerdem gibt es Spezialkugeln und verschiedene Level.

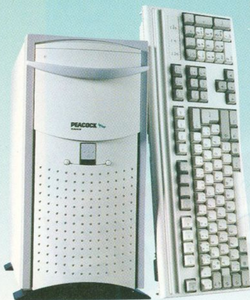
Die Leser von PC Player können Swing schon jetzt ausprobieren, denn auf der Cover-CD unserer Plus-Ausgabe findet sich eine spielbare Demo-Version. Wer die Player-CD-ROM nicht besitzt, hat die Chance, sich dieses Vorab-Swing im Internet zu saugen (http://www.software2000.de). Dabei handelt es sich nicht bloß um eine Softwareprobe im üblichen Sinn, sondern um eine immerhin zehn Level lange Herausforderung, an deren Ende automatisch der erreichte Punktestand in eine gut verschlüsselte Datei gesichert wird. Und eben diesen persönlichen Highscore sollen Sie auf eine Diskette übertragen und mit Ihrer Adresse versehen (inklusive Telefonnummer bitte) an den Verlag schicken. Einsendeschluß ist der 15. August 1997. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Die Mitarbeiter vom DMV/Franzis-Verlag und Software 2000 (und deren Angehörige) dürfen nicht teilnehmen. Wer den Spielstand manipuliert, wird vor der Ziehung aussortiert. Es wird auch nur eine Einsendung pro Teilnehmer akzeptiert. Dafür darf aber jeder Spieler am heimischen PC beliebig oft »swingen«, bis er seine persönliche Bestleistung erzielt hat. Wer unter den Einsendungen den absoluten Highscore verbuchen kann, gewinnt den rasanten Peacock-PC. Die 24 nächstbesten »Swinger« werden mit einer Original-Version von Swing bedacht. (rm)



Punktejagd: Wer in den zehn Wettbewerbs-Level von Swing den besten Highscore erzielt, gewinnt einen PC.



Entkalker: Swing bringt das Gehirn in Schwung, denn die Kugel-Knobeleien verlangen mehr Grips als Geschick.



Schnell spielen: Unser Hauptgewinn, der Peacock Take Minitower, läßt Spielerherzen höher schlagen. Sein Pentium/200 sorgt für ausreichend Dampf, der von 16 MByte RAM, 1,6 GByte Festplatte, 8fach CD-ROM-Laufwerk und einer 2 MByte Grafikkarte begleitet wird.

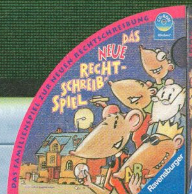
Einsendeschluß: 15. August 1997

Diskette einschicken an:
DMV Verlag
Redaktion PC PLAYER
Stichwort: Swing
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Kleinanzeigen

Viele Computerspiele blasen das Hirn aus dem Schädel. Wir blasen es wieder rein.









Unsere CD-ROM-Spiele bereiten nicht auf den Krieg vor. Sondern aufs Leben. Mit „Die Zahlenstadt“ zum Beispiel entdeckt man die Mathematik und lernt Gewichte und Größen kennen. Und „Das neue Rechtschreibspiel“ bringt einem auf witzige Weise die neue Rechtschreibung bei. Getötet wird dabei nur eins: die Langeweile. Mehr dazu im Internet: http://www.ravensburger.de **CD-ROM-Spiele von Ravensburger. Gute Idee.**



Ravensburger

Ravensburger CD-ROMs erhalten Sie im Elektronikhandel, in Kaufhäusern und im Buch- und Spielwarenhandel. Oder bei Erich Buck, CD-ROM-Versand, Kornhausgasse 8, 88212 Ravensburg.

PC PLAYER persönlich

Wer steckt eigentlich hinten den ominösen Kürzeln, die Sie am Ende eines Artikels finden? Welche geheimen Vorlieben hegen die Spieletester in ihrer karg bemessenen Freizeit? Was sind die wahren Spiele-Favoriten unserer Redaktionscrew? Lesen Sie selbst!

ROLAND AUSTINAT (ra)



Roland mag Adventures und Denkspiele. Sie dürfen sogar gerendert sein, wenn dabei Story und Spielwitz nicht auf der Strecke bleiben. Für die Rentenzeit sammelt er schon heute zünftige Weltraum-Action à la Wing Commander.
Schon 1993 schrieb er während des Studiums in Long Beach, Kalifornien, als Reporter vor Ort die ersten Artikel für die PC Player und die CD Player, Stammlesern als Vorgänger unserer Plus-Ausgabe bekannt.
Ein Fall für Akte X: Seit dem privaten Umstieg auf Windows 95 B läuft sein Computer schon seit Wochen ohne Neuinstallation. Zur Zeit fliegen zu seinem Verdruß heftige Pollenmengen durch die Münchener Luft – dazu führt er noch einen aufsehenerregenden Selbstversuch durch: Wie lange kann ein Redakteur mit weniger als sechs Stunden Schlaf pro Nacht auskommen und dennoch alle Artikel rechtzeitig abgeben? Wir halten Sie selbstverständlich auf dem Laufenden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Interstate '76
- Koala Lumpur – Journey to the Edge
- Norse by Norse West
- Duke Nukem 3D (indiziert)
- Tomb Raider

Momentane Ohrwurm-CD:
Lee Ritenour – Collection

Aktueller Lieblingsfilm:
One fine day

Zuletzt gelesenes Buch:
Die Verweigerung der Hörigkeit (Neil Postman)

ALEX BRANTE (ab)



Als waschechter Berliner muß sich Alex erst einmal an das ruhigere Leben in München gewöhnen. Der Cineast zieht das Fantasy-Filmfest der Berlinale klar vor. Auch sonst hat er Vorlieben für Ungewöhnliches: Südostasien reizt ihn ebenso wie passives Fußballspielen (obwohl er nach eigenen Angaben ein auch beinharter Verteidiger ist) und die englische Provinz. Letzteres Faible hat er einem langwierigen Internatsaufenthalt zu verdanken.
Spielerisch haben es ihm die Sportspiele wie auch Wirtschaftssimulationen oder die Echtzeit-Strategie angetan. Außerdem macht er bei allem mit, was im Netz so läuft, angefangen beim indizierten Quake über Command & Conquer bis hin zu Wettrennen. Weniger ereifern kann er sich bei Rollenspielen, Myst-Clones oder Jump-and-runs.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- NHL 97
- C&C: Win95 Edition
- Quake (indiziert)
- Dungeon Keeper
- Transport Tycoon

Momentane Ohrwurm-CD:
Serene Machine (Ed Kuepper)

Aktueller Lieblingsfilm:
Fargo

Zuletzt gelesenes Buch:
Desperation (Stephen King)

MARTIN DEPPE (md)



Unser Strategie-Experte Martin hat eine Vorliebe für Königsberger Klopse und Veltins. Letzteres ist in Bayern nur schwer zu bekommen – also muß seine Angetraute Sabine L. aus K. den begehrten Gerstensaft kistenweise einschmuggeln. Um ein Brauereigeschwür zu vermeiden, verzichtet Martin großzügig auf Aufzugfahrten und rennt statt dessen lieber die Treppen auf und ab. Außerdem sucht er verzweifelt eine Volleyball-Hobbygruppe im Münchener Osten, die zu spieletesterfreundlichen Zeiten trainiert (bitte schnellstmöglich melden!).
Martin ist zudem ein begeisterter Vespa-Fahrer und plant, endlich den Motorrad-Führerschein zu erwerben. Dann möchte er mit 200 italienischen Kubik unter dem Allerwertesten japanischen Reisschüssel-Fahrern das Leben schwer machen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- C&C 2: Alarmstufe Rot
- Privateer 2
- Dungeon Keeper
- Imperium Galactica
- Outlaws

Momentane Ohrwurm-CD:
Outlaws

Aktueller Lieblingsfilm:
Die Rückkehr der Jedi-Ritter

Zuletzt gelesenes Buch:
Pfeiler der Macht (Ken Follett)

HENRIK FISCH (hf)



Wenn etwas Krach macht und in einen PC gesteckt werden kann, ist Henrik Fisch nicht weit: Soundkarten haben es ihm seit alten Happy-Computer-Tagen angetan. Henriks zweite Leidenschaft ist das Programmieren, seinen Compiler (Watcom C/C++ 10.6) kennt er in- und auswendig. Vor seiner Hochzeit im Jahre '93 hatte er Bedenken, ob er danach jemals wieder zum Spielen käme. Jetzt spielt er fast noch mehr, weil seine Frau begeistert mitmacht. Wenn sich Henrik nicht gerade heldenhaft der titanischen Doppelbelastung durch Hardwareartikel und CD-ROM-Mastering stellt, darf er zur Abwechslung auch mal einen Spieletest schreiben. Seine Vorlieben liegen bei 3D-Action und Jump-and-runs. Zu Hause steht er auf japanische Konsolen-Rollenspiele.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Final Doom (indiziert)
- Adobe Premiere 4.2
- Tomb Raider
- Sonic Collection
- Master of Orion 2

Momentane Ohrwurm-CD:
Are you Sequenced? (Klaus Schulze)

Aktueller Lieblingsfilm:
Tin Cup

Zuletzt gelesenes Buch:
Adobe Premiere Handbuch

RALF MÜLLER (rm)



Mit einem Drehpoti und dem legendären, damals noch farblosen Pong fing seine Spielerkarierre an, die unter anderem über Zauberschloß, Galaga, Kaiser, Seven Cities of Gold und Bard`s Tale schließlich zu den PC-Spielen führte, wo ihn Railroad Tycoon und Civilization am längsten beschäftigten. Bei Abstechern kam er zwischendurch mit dem Mac (SimCity), Atari ST (Popolous) und gar Archimedes (Virus, 3D-Pac-Mania) in Kontakt. Selbst dem Gameboy (Donkey Kong) und einem Atari Lynx (Chips Challenge) gewährte er vorübergehend Asyl. Heutzutage begeistert er sich für alle Echtzeitspiele, bessere Wirtschaftssimulationen, rundenbasierte Strategie-Epen sowie für gut gemachte Denk- oder Geschicklichkeitsspiele. Jump-and-runs oder 3D-Shooter sind nicht so seine Welt. Motto: Bloß nicht hektisch bewegen!

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Dungeon Keeper
- Privateer 2
- Magic – The Gathering
- Civilization 2
- Earth 2140

Momentane Ohrwurm-CD:
The best of Cool & the Gang

Aktueller Lieblingsfilm:
The Saint

Zuletzt gelesenes Buch:
Sixtinische Verschwörung
(Philipp Vandenberg)

MICHAEL SCHNELLE (mic)



Michael Schnelle liebt Simulationen jeder Art: Hauptsache, es sind dicke Handbücher zu lesen und viele Knöpfe zu drücken. Also steigt er in virtuelle Jets, Doppeldecker, Hubschrauber, Panzer, Rennwagen und U-Boote, um schonungslos über grafisches Blendwerk und schlecht designte Missionen zu berichten. Auch Fußballmanager schaut er sich freiwillig an, sowie Strategiespiele, wenn sie nicht zu trocken sind. Michael war nachts mal stundenlang in einer S-Bahn eingeschlossen, die in einem Tunnel liegen geblieben war. Trotzdem ist er ein überzeugter Teilnehmer am öffentlichen Nahverkehr. Mick haßt Bewegung, größere Menschenansammlungen und Jump-and-runs. Im heimischen Kämmerlein beschäftigt er sich mit japanischen Rollen- und Strategiespielen auf diversen Konsolen.

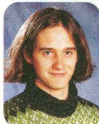
Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Magic Carpet
- Dungeon Keeper
- Comanche 3
- Schleichfahrt
- C&C 2: Red Alert

Momentane Ohrwurm-CD:
Nur geträumt (Blümchen)

Aktueller Lieblingsfilm:
The Brady Bunch Movie

Zuletzt gelesenes Buch:
John Sinclair
(Band 768)

VOLKER SCHÜTZ (vs)



Volker wuchs in der Nähe des Kasseler Kreuzes auf. Es ist nicht verbrieft, ob er deshalb einfache 3D-Shooter liebt – wie das indizierte Quake, oder auch Quake und ab und zu auch Quake. In unserem Firmennetz hat er bereits ein Lieblingsopfer gefunden: Alex Folkers (vielleicht stirbt Resi Kleinhirn deshalb so oft?). Mit seinem Chef teilt er die Vorliebe für Terry Pratchett und Douglas Adams. Doch fürs Lesen bleibt ihm kaum noch Zeit, denn er frönt seiner Leidenschaft, oft und lange im IRC zu chatten. Wenig Begeisterung bringt Volker für aktiven Sport und Sportspiele, lange Download-Zeiten und Büchsenbier auf. Kaum in Bayern, hat er übrigens schon Freunde gefunden: die bayerische Polizei, die oft und gerne den Inhalt seines Autos durchsucht. Wahrscheinlich sieht ein erfolgreicher Quake-Veteran mit der Zeit gefährlich und verdächtig bewaffnet aus!?

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake (indiziert)
- Diablo
- MDK
- Monkey Island (1+2)
- Dungeon Keeper

Momentane Ohrwurm-CD:
Impurity (New Model Army)

Aktueller Lieblingsfilm:
Braveheart

Zuletzt gelesenes Buch:
Das egoistische Gen
(Richard Dawkins)

MONIKA STOSCHEK (ms)



Monika Stoschek ist vor allem für stimmungsvolle Adventures und kombinationsgewaltige Prügelspiele zu haben. Auch kernige Actionspiele mag sie, sofern die Grenzen des guten Geschmacks nicht überschritten werden. Eine ganz besondere Haßliebe verbindet Monika mit Flippersimulationen. Während andere Redakteure schon beim Anblick eines neuen Bildschirm-Tisches unter den Schreibtisch flüchten, erkennt unsere Expertin selbst kleinste Detailänderungen im dreißigsten Pinball-Fantasy-Remake von Serientäter 21st Century. Im Sommer düst Monika auf ihrer Suzuki LS 650 in den Verlag, auf dem Heimweg macht sie an jeder zweiten Eisdiele zwischen Feldkirchen und der Münchner Innenstadt Rast. Um es den eher unsportlichen Kollegen zu zeigen, hält sich Monika durch intensives Karate-Training und regelmäßiges Hochleistungs-Billard fit.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diablo
- MDK
- Scourge of Armagon
- Tomb Raider
- Sonic Collection

Momentane Ohrwurm-CD:
Un-break my heart (Toni Braxton)

Aktueller Lieblingsfilm:
Terminator 2

Zuletzt gelesenes Buch:
Pool Billard (Volker Borbe)

KJERSTEN WALDHEIM (kw)



Aus dem hohen Hamburger Norden siedelte Kjersten Waldheim vor fünf Jahren nach München über. Dem Orts- folgte ein Seitenwechsel, denn nach einigen Jahren als Programmierer zog es ihn auf die Seite der Redakteure. Damals wie heute macht ihm nichts mehr Spaß, als widerwillige Hardware zum Laufen zu bewegen und deren Schwächen zu finden. Privat läßt er nur Adventures und Wirtschaftssimulationen auf die Platte. Zum Ausgleich ist die Freizeit oft mit ausgiebigem Nichtstun und der Malerei ausgefüllt. Unter http://members.aol.com/waldheim01 sind einige der Ergebnisse zu bestaunen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Civilization 2
- The Dig

Momentane Ohrwurm-CD:
Die Goldberg Variationen
(J. S. Bach/Glenn Gould)

Aktueller Lieblingsfilm:
Rob Roy

Zuletzt gelesenes Buch:
Betty Blue (Philip Djian)

PC PLAYER LESER-TOP 20 JUNI 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
2	(2)	DIABLO	Blizzard
3	(15)	MDK	Acclaim
4 NEU	(NEU)	Master of Orion 2	Microprose
5	(11)	Indiziertes Spiel	Virgin
6	(3)	Tomb Raider	Eidos
7	(7)	Indiziertes Spiel	3D Realms
8 NEU	(NEU)	KKND	Electronic Arts
9	(4)	Civilization 2	Microprose
10	(9)	Schleichfahrt	Blue Byte
11	(10)	Die Siedler 2	Blue Byte
12	(–)	TIE Fighter Deluxe	LucasArts
13	(6)	Privateer 2: The Darkening	Electronic Arts
14 NEU	(NEU)	M.A.X.	Acclaim
15	(12)	Command & Conquer	Westwood/Virgin
16 NEU	(NEU)	POD	Ubi Soft
17 NEU	(NEU)	Leisure Suit Larry 7	Sierra
18	(–)	Bleifuss 2	Virgin
19	(5)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
20	(–)	Wing Commander 4	Electronic Arts

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum April 1997.

Verkaufscharts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(1)	Roter Alarm: Gegenangriff	Westwood/Virgin
2	(2)	DSF Fußball Manager	Sierra
3	(4)	Power F1	Eidos
4	(NEU)	Euro 96	Rushware
5	(5)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
6	(10)	Tomb Raider	Eidos
7	(9)	Formula 1 Grand Prix 2	Microprose
8	(3)	MDK	Acclaim
9	(7)	Flight Simulator 6.0 für Win	Microsoft
10	(8)	Perfect Grand Prix	Prism Leisure
11	(6)	Diablo	Blizzard
12	(NEU)	Outlaws D.A.	Rushware
13	(–)	Rebel Assault 2	Rushware
14	(13)	Die Siedler 2	Blue Byte
15	(11)	Gold Games	Topware

Quelle: Karstadt AG. Erhebungszeitraum: April 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Internet
1	(1)	Westwood	www.vie.co.uk\~vie
2	(2)	Blizzard	www.bomico.de
3	(–)	Acclaim/Shiny	www.acclaimnation.com
4	(5)	Microprose	www.microprose.de
5	(4)	Blue Byte	www.bluebyte.de

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: April 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER – DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

CHEFREDAKTEUR
Ralf Müller (rm)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

REDAKTION
Henrik Fisch (hf), Monika Stoschek (ms), Roland Austinat (ra), Michael Schnelle (mic), Martin Deppe (md), Kjersten Waldheim (kw), Volker Schütz (vs), Alex Brante (ab)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch; Toni Schwaiger (freier Mitarbeiter)

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEF
Charles Glimm (freier Mitarbeiter)

REDAKTIONSASSISTENZ
Karin Spath

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Celal Kandemiroglu; Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE
Josef Bleier

GESCHÄFTSFÜHRER
Dr. Rüdiger Hennigs, Werner Mützel

ANSCHRIFT DES VERLAGS
DMV Daten- und Medienverlag GmbH & Co. KG
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Telefon: (089) 9 91 15-0, Telefax: (089) 9 91 15-177,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (089) 9 91 15-376,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Sacha Zöttl, (089) 9 91 15-191,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Markenartikel PLZ-Gebiet 0-5 und Computerkunden:
Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (089) 9 91 15-364

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
DMV-Verlag Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

SO WERTEN WIR

DIE TECHNIK

Zu jedem Spiel geben wir Ihnen die wichtigsten technischen Informationen gleich im Kasten. Der Name des **Herstellers** ist manchmal wichtig, wenn Sie das Spiel in einem Laden bestellen wollen. Unter **Betriebssystem** geben wir die Systeme an, für die das Spiel programmiert wurde. Fast alle DOS-Spiele laufen problemlos unter Windows 95, dies wird von uns nicht angegeben. Steht »Windows 95« in der Zeile, gibt es eine spezielle Version nur für dieses System. Die **Anzahl der Spieler** sagt Ihnen, wieviele Personen gleichzeitig spielen können; das ist meistens von der verwendeten Technik (Modem, Netzwerk) abhängig. Unter **Sprache** geben wir nur dann »Deutsch« an, wenn Sie garantiert ohne Englisch-Kenntnisse den Titel durchspielen können. Wenn hingegen nur die Anleitung übersetzt wurde, das Spiel aber weiter Englisch ist, steht hier »Englisch«.

DER BENCHMARK

Wir teilen die Hardware nach Klassen ein. Diese ergeben sich aus den fps (Frames pro Sekunde) laut unserem PC-Player-Benchmark.

① ab 2,5 fps; entspricht einem älteren 486/33 Modell
② ab 4 fps; entspricht einem 486-DX2/66 MHz
③ ab 7,5 fps; entspricht einem 486-DX4/100 MHz
④ ab 10 fps; entspricht einem Pentium/90 MHz
⑤ ab 16 fps; entspricht einem Pentium/133 MHz

Ein weißer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft mit allen Optionen problemlos auf dieser Klasse. Ein grauer Kreis bedeutet: Dieses Spiel läuft zwar, aber nur mit Einschränkungen. Ein schwarzer Kreis bedeutet: In dieser Rechnerklasse läuft das Spiel erst gar nicht. Besonderheiten wie Einfluß des RAM oder des CD-ROM-Laufwerks werden am Ende des Textes als »Technik-Tip« genau beschrieben.

PC PLAYER TESTBERICHT

Hersteller:	LucasArts	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/66, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



DIE DETAILWERTUNG

In sechs Kritierien bewerten wir die meßbare Qualität eines Spiels. Für jedes Kriterium vergibt der Haupttester eine von fünf Stufen:

Sehr schlecht / Schlecht / Durchschnitt / Gut / Sehr gut

Präsentation: Wie wird das Spiel dargestellt? Wie ist die Qualität und das Zusammenspiel von Grafik, Musik, Videos?
Spieltiefe: Wie intelligent ist der Level-Aufbau, der Computergegner oder die Puzzles in einem Adventurespiel?
Ausstattung: Was steckt alles im Programm? Nur ein Spiel oder auch Extras wie Editoren, Hilfen, Bonus-Missionen?
Komfort: Wie gut läßt sich das Programm bedienen? Sind Load und Save enthalten? Gibt es zu lange Ladezeiten?
Multiplayer: Wie gut sind Modem- oder Netzwerk-Modus? Ist er leicht zu installieren? Gibt es besondere Regeln?
Übersetzung: Wie gut wurde das Original ins Deutsche übertragen? Blieben Humor und Dramatik erhalten?
Bei den Punkten »Übersetzung« und »Multiplayer« kann es neben der Wertung noch die Begriffe »geplant« (kommt als Update) oder »nicht vorh.« (nicht vorhanden und auch nicht geplant) geben.

DIE GESAMTWERTUNG

Während die persönlichen Einzelwertungen der Redaktionsmitglieder auf der nebenstehenden Index-Seite übersichtlich dargestellt werden, gibt der Wertungskasten in den Spieletests die PC Player Gesamtwertung wieder. Sie ergibt sich aus den objektiven Fakten wie Spieltiefe, Ausstattung oder Komfort, gepaart mit den subjektiven Testeindrücken, die der Haupttester und Autor des Artikels bei seiner intensiven Analyse sammeln konnte.

GOLD UND PLATIN

GOLD PLAYER

Der Gold Player ist eine Kaufempfehlung der Redaktion für besonders gute Spiele.

PLATIN PLAYER

Platin Player werden jährlich für die herausragendsten Spiele der Saison verliehen.



PC PLAYER INDEX

1997 JULI

Auf dieser Index-Seite finden Sie nicht nur alle Spiele, die wir in dieser Ausgabe getestet haben, sondern auch die besten Spiele der letzten drei Monate. Monika hatte vier Wochen Urlaub und taucht daher nicht bei den aktuellen Spieletests auf. Nächsten Monat ist sie selbstverständlich wieder dabei.








Spielename	Genre	Ralf Müller	Michael Schnelle	Roland Austinat	Martin Deppe	Volker Schütz	Alex Brante	Seite
Dungeon Keeper	Echtzeit-Simulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	64
Earth 2140	Strategiespiel	★★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	78
Imperium Galactica	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	70
X-Wing vs TIE Fighter	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	84
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	Denkspiel	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	110
Timon & Pumbaa Dschungel-Flipper	Geschicklichkeitsspiel	★★	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★	111
Capitalism Plus	Wirtschaftssimulation	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	★★★	112
Sand Warrior	Flugsimulation	★★★	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	115
3-D Ultra MiniGolf	Geschicklichkeitsspiel	★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	108
Terracide	Actionspiel	★★★	★★	★★	★★★	★★★	★★★	98
Ark of Time	Adventure	★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★	102
Redneck Rampage	Actionspiel	★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	96
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	★★	★★★	★★★	★★★	★	★	114
Slam ´n´ Jam	Sportspiel	★★★	★★	★★	★	★★	★★★	109
Trash it	Geschicklichkeitsspiel	★★	★	★★★	★	★★★	★★★	104
UEFA Champions League 1996/97	Sportspiel	★★★	★★	★★	★	★★	★★★	106
Star Trek – Generations	Action-Adventure	★★	★★	★★	★★	★★	★★	90
Sacred Mirror of Kofun	Adventure	★	★★	★★	★★	★★	★★	101
Independence Day	Actionspiel	★	★	★★	★★	★★	★★	92
Into the Void	Strategiespiel	★★	★	★	★★	★★	★★	82
Agile Warrior F-111X	Actionspiel	★	★★	★★	★	★★	★	97
Iron & Blood	Prügelspiel	★	★	★	★	★★	★★	105
Sean Dundee´s World Club Football	Sportspiel	★	★	★★	★	★	★★	107
Reloaded	Actionspiel	★	★	★	★	★★	★	94
Terra-Gon	Adventure	★	★	★	★	★	★	100

Die besten Spiele der letzten drei Monate:

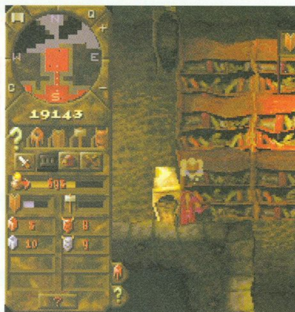
Spielename	Genre	Jörg Langer	Monika Stoscheck	Michael Schnelle	Roland Austinat	Alex Folkers	Martin Deppe	Test in
Comanche 3	Flugsimulation	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
MDK	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	4/97
Sonic Collection	Actionspiel	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	4/97
Pandemonium!	Geschicklichkeitsspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	6/97
Scourge of Armagon	Actionspiel	★★★	★★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	5/97
C&C Gold Edition	Strategiespiel	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	5/97
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	Strategiespiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Banzai Bug	Actionspiel	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	4/97
Extreme Assault	Actionspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97
Interstate ´76	Actionspiel	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	6/97
Need for Speed 2	Rennspiel	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	6/97

Weil jeder Computerspieler einen anderen Geschmack hat, gibt Ihnen PC Player auch Alternativen zur Gesamtwertung. Letztere stammt immer von jemandem, der das Spielegenre kennt und liebt. Deswegen wird ein Strategie-Experte ein schwer zugängliches Hardcore-Strategiespiel auch gut bewerten, wenn Spieltiefe und Anspruch stimmen. Drei Sterne heißen »Durchschnitt«, vier kennzeichnen überdurchschnittliche Spiele, und fünf Sterne bedeuten »Dieser Titel trifft hundertprozentig meinen Geschmack.« Umgekehrt stehen zwei Sterne für unterdurchschnittliche, und ein Stern für extrem schlechte Spiele.

GOLD PLAYER

Echtzeit-Simulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

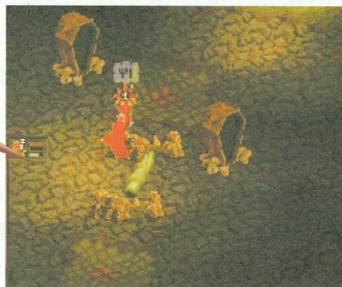
DUNGEON KEEPER



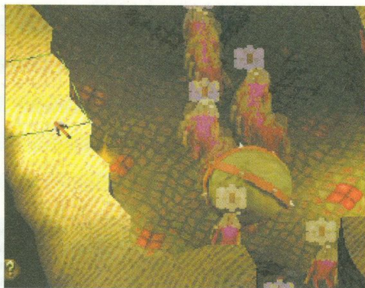
Ora et labora! In unserer gut sortierten Bibliothek forschen hochmotivierte Magier nach neuen Zaubersprüchen.



Auf manche Spiele wartet man lange, auf andere ewig. In letztere Kategorie gehört »Dungeon Keeper«. Kaum ein anderes Programm wurde so oft verschoben. Doch jetzt ist es endlich da – und setzt neue Maßstäbe.


Oh Schreck! Unser Vampir hat schon wieder Hunger.

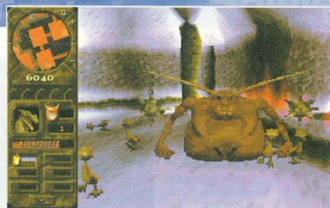
Als Spieletester kommt man sich manchmal vor wie der Vorkoster in einem Fast-Food-Restaurant. Ganz egal, was einem zwischen die Zähne – oh Pardon – auf den Schreibtisch kommt, alles ist irgendwie schon mal dagewesen und sieht gleich aus. Gut, natürlich kann man nicht jede Woche das Ei des Kolumbus erwarten. Aber wenn Sie, wie wir, Tag für Tag mit fast identischen »Command & Conquer«-Klonen oder dem 1276sten 3D-Dungeon-Aufguß aus der Indizierungsliga überflutet würden, bekämen Sie vielleicht auch Lust auf etwas Neues. Ein Garant für unverbrauchte Ideen ist seit Jahren der Engländer Peter Molyneux. Mit seinem Softwarehaus Bullfrog versorgt er uns seit Atari- und Amiga-Tagen immer wieder mit erstklassigen Programmen, denen eins gemeinsam ist: Sie haben kaum Gemeinsamkeiten. Manchmal sehen Sie ähnlich aus, wie »Populous« und »Powermonger«, manchmal haben sie gleich klingende Namen wie »Theme Park« und »Theme Hospital«. Spielerisch sind sie aber stets höchst unterschiedlich. So auch im Fall von »Dungeon Keeper«. Zwar gleicht die Grafik an einigen Stellen stark »Syndicate Wars« und einige Soundsamples klingen verdächtig nach »Magic Carpet«, ansonsten hat die Gewölbesimulation aber nur sehr wenig mit diesen Spielen zu tun.


So ist es brav. Selbst eine mordsgefährliche Steinfalle kann die Monster nicht schrecken.

Eigentlich sollte Dungeon Keeper schon vor über einem Jahr auf den Markt kommen. Bereits im letzten Frühjahr waren erste Demos allerorts zu bewundern, und es schien lediglich eine Frage von Wochen zu sein, bis die Endversion die Händlerregale schmücken würde. Dann wurde es urplötzlich still um Bullfrog; lediglich ein offener Brief von Molyneux an die Presse und seine Fans brachte ein wenig Licht ins Höhlendunkel. »Dungeon Keeper« sei noch nicht das Spiel, das er sich vorgestellt habe, ließ der Altmeister verlauten. Bange Monate zogen ins Land, in denen Gerüchte um den Weggang Molyneux' von Bullfrog kursierten. Und dann war es schließlich offiziell: Dungeon Keeper würde Peters letzte Arbeit



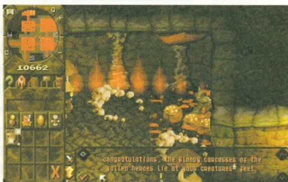




Ich wollt' ich wär ein Huhn ... Jetzt nur nicht in die Reichweite des Dämons geraten.



Das Herzstück des Gewölbes strahlt in all seiner Pracht.



Nach einer blutigen Schlacht wurde der Herrscher der Region geschlagen.

für die Ochsenfrösche sein. Ende April brachte er uns endlich höchstpersönlich das Testmuster vorbei. Mit den Worten: »In dieser CD stecken zweieinhalb Jahre meines Lebens«, verabschiedete er sich. Unsere Testercrew muß den begleitenden Kommentar wohl falsch verstanden haben. Denn aus den geplanten zweieinhalb Tagen Dauerspielen wurden doch satte zweieinhalb Wochen. Will man Dungeon Keeper einem bestimmten Spielegenre zuordnen, tut man sich schwer. Am ehesten kann man es als eine Mischung aus Strategie, Aufbauspiel und Actionsimulation bezeichnen. Dabei ist schon die Aufgabenstellung alles andere als gewöhnlich. Denn hier verkörpern Sie nicht zum x-ten Male den strahlenden Helden, der sich den Mächten der Finsternis in den Weg stellt. Vielmehr schlüpfen Sie in die Rolle des Bösewichts, dessen Hauptaufgabe darin besteht, friedliche Landflecken zu schänden. Das geschieht am besten von unten heraus mit einem eigenen Dungeon. Zu Beginn eines jeden der 25 Level besitzen Sie nur einen Höhleneingang, ein wenig Gold und eine Handvoll freiwilliger Helfer. Mit diesen bescheidenen Mitteln scheint es fast unmöglich, zum Herrscher der Unterwelt aufzusteigen. Doch davon lassen Sie sich nicht entmutigen und legen erstmal eine Höhle für Ihre Schutzbefohlenen an. Dazu markieren Sie mit Maus und Cursor ein möglichst rechteckiges Gebiet, in dem Ihre Monster leben sollen. Das Ausgraben dieser Höhlen erledigen die sogenannten Imps. Diese flinken Kreaturen sind wahre Meister, wenn es darum geht, Gesteins- und Geröllmassen zu entsorgen. Ist das Gebiet ausgehoben, legen die kleinen Gesellen flugs noch ein paar Bodenfliesen in Ihrer Herrscherfarbe, und schon können Sie auf der so gewonnenen Fläche die Unterkünfte für Ihre Mieter in spe bauen. Danach legen Sie auf die gleiche Art und Weise eine Schatzkammer an, die am Anfang natürlich noch leer ist. Um sie zu füllen, schicken Sie die Imps aus, ein wenig Bergbau zu betreiben. Mit Hilfe einer Übersichtskarte machen Sie Goldadern ausfindig, die daraufhin automatisch ausgebeutet werden. Mit ein wenig Geld im Rücken können Sie Ihren Kreaturenkeller großzügig erweitern. Doch halt, irgendwie ist immer noch kein neues Monster in Ihrem Gewölbe erschienen, für das sich der Aufwand lohnen

MARTIN DEPPE

Bullfrog sei Dank – das Warten hat sich gelohnt. Schon die ersten (Tutorial-) Missionen sind nervenaufreibend spannend – und hier kratze ich gerade mal an der Oberfläche der Untergrundoper. Der »Einfach mal ausprobieren«-Effekt zieht sich durch das ganze Spiel, und ständig bricht der schwarze britische Humor durch, der durch Peter Molyneux' Handschrift noch quadriert wird. So lassen sich eigene Untergebene durch kräftige Nackenschläge zu Höchstleistungen anspornen (seitdem verstecken wir Dungeon Keeper vor unserem Chefredakteur). Gleiches bewirken jedoch auch zusätzliche Goldspenden (seitdem versteckt sich besagter Chefredakteur vor uns). Meine Monster lieben die Folterkammer – allerdings nur von außen – und freuen sich über jede Vorführung der neuesten Behandlungsmethoden. Lediglich die masochistisch veranlagte »Dark Mistress« unterwirft sich sogar freiwillig der Tortur.

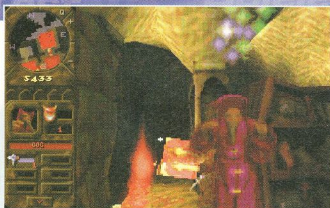
Nur zwei Punkte sind nicht ganz gelungen: Wenn ich in der Haut eines Monsters durch die Gänge wandele, sieht man schnell, daß die entsprechende 3D-Grafik bereits zwei Jahre auf dem Buckel hat. Die Kämpfe laufen recht simpel ab – so schnappe ich einfach meine besten Streiter und setze sie dem Gegner vor die Füße. Im folgenden Getümmel habe ich kaum noch Chancen, entscheidend einzugreifen. Trotzdem: Greifen Sie zu! Wer nachts sein Bier aus dem Keller holen will, sollte sich dann aber nicht über merkwürdige Geräusche wundern.



Macht hoch die Tür ... Was sich wohl hinter diesem Tor verbergen mag?

GOLD PLAYER

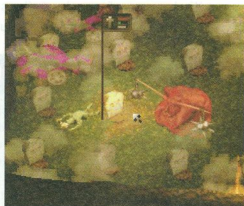

In der Folterkammer kann man jede Menge Schabernack mit den Kreaturen treiben. Der dicke Dämon paßt kaum in die Wanne.

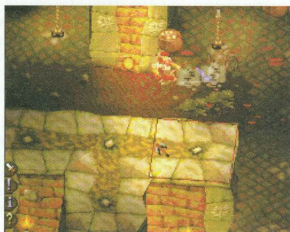

Huch, diesen studierfreudigen Gesellen haben wir wohl ein wenig erregt.

würde. Des Rätsels Lösung ist die fehlende Verbindung zur Außenwelt. Ohne Durchbruch zum Eingang gibt es auch keinen Nachschub an lebendem Material. Haben Sie dieses Problem beseitigt, werden schon bald die ersten Fliegen und Käfer kommen. Größere Kaliber wie Magier oder Drachen wollen aber schon etwas mehr geboten bekommen als nur ein paar nackte Felswände. Deshalb sparen Sie ein kleines Vermögen an, um geldgierige Feuerspeier zu domestizieren, oder bauen Bibliotheken, die eine unwiderstehliche Anziehungskraft auf gelehrsame Zauberkundige ausüben.

Diese belesenen Gehilfen entwickeln im Laufe der Zeit immer neue Raumausstattungen, mit denen Sie weitere Monstertypen anlocken können. So ganz nebenbei erforschen sie auch magische Sprüche, die Ihnen dann sofort zur Verfügung stehen. So können Sie von Stund an ganze Monsterhorden kreuz und quer durch die Gänge schicken oder mit Blitzschlag aufsässige Kreaturen zum Schweigen bringen. Dazu ist nicht unbedingt immer Magie vonnöten. Denn ein rechter Mausklick verpaßt der nächststehenden Kreatur eine kräftige Ohrfeige. Dadurch werden Artgenossen animiert, gleich viel schneller zu arbeiten. Haben Sie erstmal eine Folterkammer errichtet, können Sie sich die Watschenorgie auch sparen und faule Monster dem Einfallsreichtum Ihrer Schergen überlassen. Eine 25prozentige Produktivitätssteigerung wird dabei garantiert.

Verschwenden Sie Ihre Energie nicht zu sehr an die eigenen Viecher. Denn jeder Level wird vom Lord des jeweiligen Landes bewacht. Außerdem steigen permanent wagemutige Helden in Ihr Gewölbe herab. Denen schickt man entweder ein paar kräftige Monstertrupps entgegen oder läßt sie in zuvor installierte Fallen laufen. Sobald Sie eine Werkstatt erfunden haben, finden sich die ersten Trolle bei Ihnen ein. Die beginnen gleich damit, Türen und Fallen unterschiedlichster Güte herzustellen. So haben Sie bald einen ganzen Park von ingenieurstechnischen Meisterwerken zur Verfügung, die den Gegnern das Leben schwermachen. Mal werden unvorsichtige Recken von Gas vergiftet, ein anderes Mal vom Blitz getroffen. Wenn sie besonders unbedarft sind, wandeln sie vielleicht auf eine lavaüberflutete Felsplatte. Steinschlagfallen sind ein zweischneidiges Schwert. Einmal ausgelöst, rollen die freigesetzten Brocken wild durch die Gänge und zermalmen auch eigene Kreaturen. Dann und wann brechen aber doch mal urplötzlich ein paar Abenteurer durch die Wand, und es kommt zum Kampf. Dann haben all Ihre Kreaturen hoffentlich tüchtig Erfahrungspunkte gesammelt. Das geht am leichtesten durch den regelmäßigen Besuch spezieller Trainingsräume. Dadurch gewinnt das Monstervolk an Stärke und Geschwindigkeit; Magier lernen neue Sprüche. Verlaufen die Kämpfe nicht so, wie Sie

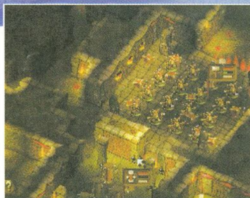
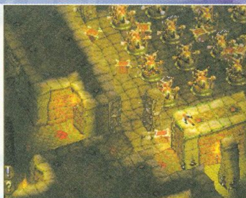
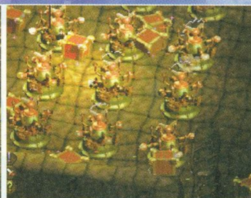

Manchmal kommen sie wieder ... Auf dem Friedhof entstehen aus toten Monstern Skelettkrieger.


Ein Topf voller Gold ist der Lohn für den plötzlichen Zwergentod.

RALF MÜLLER

Nach wenigen Minuten fühlte ich mich in die gute alte 16-Bit-Heimcomputerzeit zurückversetzt. Kein Wunder, hat Dungeon-Ober-Keeper Peter Molyneux als Populous-Schöpfer dort seine ersten großen Erfolge gefeiert. Und genau das Flair damaliger Suchtspiele verströmt das heutige Dungeon Keeper. Grafisch sind die Kämpfe etwas unübersichtlich, so daß es beim Aufeinandertreffen vieler Kreaturen fast unmöglich wird, die eigenen Mannen aus dem Wooling herauszupicken. Doch das hat auch Vorteile, denn der Verzicht auf gerenderte Grafiken beschert dem Spiel eine höchst erfreuliches Aussehen: Ob stufenloses Zoomen oder Rotieren, fast jeder gewünschte Blickwinkel ist binnen Sekunden zu erreichen. Ruckelfreies Scrolling, flott animierte Kreaturen und die 3D-Perspektive, die den Spieler in eine einzelne Figur versetzt, sind typische Molyneux-Qualitäten.

Das wichtigste: Spielspaß und Suchtfaktor knüpfen dort an, wo das Sehnenscheiden-mordende Populous aufhörte. Dank der leicht beherrschbaren Trainingslevel und des ausgefeilten Level-Designs wird Dungeon Keeper nicht nur ausgefuchste Rollenspieler ansprechen, sondern eine Menge Echtzeit-Fans begeistern können. Natürlich, grafisch reicht der Keeper nicht ganz an Diablo heran, doch spielerisch bietet er dafür eine höhere Langzeitmotivation. Wobei es ruhig mehr Level hätten sein dürfen ...

Das Gewölbe kann in jede Richtung gedreht und gezoomt werden. Vorausgesetzt, Sie besitzen zumindest einen Pentium/90.

sich das vorgestellt haben, können Sie jederzeit ins Geschehen eingreifen. Per Mausklick werfen Sie faule Streuner ins Gefecht oder Sie begeben sich selbst zum Ort des Geschehens. Dungeon Keeper bietet Ihnen die Möglichkeit, in die Haut jedes Monsters zu schlüpfen. Dann wechselt die Perspektive, und Sie finden sich in einer 3D-Umgebung wieder, wie man es von »Quake« (indiziert) gewöhnt ist. Mit der Tastatur steuern Sie den Wirtskörper durch die Gänge und können Feinde aktiv erlegen. Doch nicht nur zum Kämpfen ist die 3D-Ansicht praktisch. Wer immer schon mal wissen wollte, wie man die Welt aus dem Blickwinkel eines Huhns erlebt, sollte sich diese Gelegenheit nicht entgehen lassen. Vor allem der Moment, wenn ein hungriger Dämon den Stall betritt, wird Ihnen auf ewig im Gedächtnis bleiben.

Im Laufe der Zeit schließen sich Ihnen immer stärkere Monster an. Um einen leibhaftigen Vampir in Ihren Reihen begrüßen zu können, benötigen Sie allerdings einen Friedhof. Von nun an schleppen die Imps alle gefundenen Leichname auf besagten Totenacker. Haben sich genug angesammelt, schlägt die Stunde der Vampire. Mit ein wenig Glück erleben ein paar der Toten auch ihre Auferstehung als Skelett. Diese Knochenkrieger können sogar aus dem gegnerischen Lager »rekrutiert« werden. Dazu bauen Sie zusätzlich zum Friedhof ein Gefängnis. Dann geben Sie die Order an Ihre Krieger aus, Gegner nicht mehr zu töten, sondern Gefangene zu machen. Die werden in den Knast gesteckt, und man läßt sie gnadenlos verhungern. So landen sie im Grab und warten darauf, als Untote zurückzukommen.

Bei der Grafik hat das Molyneux'sche Entwicklungsteam ein kleines Wunder vollbracht. Die 3D-Grafik ist flüssig und frei um jede Achse drehbar. Dabei können Sie stets stufenlos in das Geschehen hineinzoomen, und flackernder Lichtschein sorgt für die passende Atmosphäre. Bemerkenswert daran ist, daß jede Kreatur einen Schatten wirft und alles zusammen mit den komplexen Hintergrundberechnungen in Echtzeit abläuft.

Neben der technischen Meisterleistung haben die Programmierer auch ein paar Gags eingebaut. So taucht im letzten Level der Avatar aus Richard Garriots »Ultima«-Saga auf. Nehmen Sie ihn mal gefangen, verwandeln ihn in einen weiblichen Goblin und schmeißen ihn zurück zu seinen männlichen »Artgenossen«. Was die rüden Kerle mit dem neuen »Weibchen« anstellen, bedarf wohl keiner näheren Erläuterung. Und an Vollmondtagen werden Sie auf der Übersichtskarte Geheimlevel betreten können. Neben diesen Goodies wirkt der Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer über Modem und Netzwerk fast schon langweilig.



Technik-Tip: Wenn Sie Dungeon Keeper in voller Detailfülle und Super VGA erleben möchten, benötigen Sie zumindest einen Pentium/166 mit 32 MByte Speicher. Das gilt auch, wenn Sie unter DOS spielen. Schalten Sie auf VGA zurück, was nur unwesentlich häßlicher ist, reicht ein Pentium/100 oder ein gut getunter Pentium/90. Mit einem 486 DX/100 oder DX2/66 müssen Sie die frei rotier- und zoombare Karte gegen die nur um 90 Grad drehbare Vogelperspektive eintauschen. Dadurch geht zwar einiges an Atmosphäre flöten, aber es stellt sich der gleiche Spielspaß wie in der Deluxe-Variante ein. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Das Böse ist immer und überall. Diese weisen Worte schießen mir durch den Kopf, als ich mit einem vermeintlich genialen Schachzug meinen Gegner endgültig vernichten will. Seine Kreaturen marschieren wie erwartet den engen Korridor hinauf. Noch ahnen Sie nicht, daß der gesamte Gang von Fallen nur so wimmelt. Sie passieren das erste Tor, lösen promt einen Gasstrom aus und werden fast im selben Augenblick von einem gut versteckten Felsblock zermalmt. Gerade will ich mir vor Schadenfreude die Hände reiben, da brechen drei Drachen der höchsten Ausbaustufe durch meine Verteidigungsanlagen. Hoffentlich habe ich jetzt noch genug Gold, um mir die drohende Gefahr mit ein paar gezielten Blitzschlägen vom Leib zu halten.

Dungeon Keeper ist wirklich ein Spiel für Tage, an denen Weihnachten und Ostern zusammenfällt. Selten ist mir in den letzten Jahren eine so originelle Spielidee untergekommen, die auch in der Ausführung keinerlei Schwächen aufweist. Jeder Level ist auf unterschiedlichste Weise zu gewinnen, eine perfekte Strategie, die immer zum Erfolg führt, existiert nicht. Das wirklich Geniale an dem Programm ist aber weniger das höchst motivierende Spielprinzip, sondern die Tatsache, daß Fans der unterschiedlichsten Genres Spaß an Dungeon Keeper haben werden. Peter Molyneux' Ausnahmespiel sollte eigentlich zur Pflichtveranstaltung für all die faulen Programmierer werden, die ihre Einfallslosigkeit hinter der Phrase verstecken, es gäbe »nichts neues mehr zu entwickeln«. Dungeon Keeper reiht sich nahtlos in die Riege seiner Ahnen Populous und Magic Carpet ein – unbedingt kaufen!

DUNGEON KEEPER

Hersteller:	Bullfrog	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	Pentium/166, 32 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Interview mit Peter Molyneux

GESPRÄCH MIT EINEM KERKERMEISTER

Prominente Spieleentwickler sind selten, einen Peter Molyneux gibt es nur einmal. Erfahren Sie alles über seine Lieblingsfolter, Vampire und warum 3D-Gänge den Schöpfer von »Dungeon Keeper« krank machen.

Anläßlich seines Besuchs in der PC-Player-Redaktion ließen wir die Gelegenheit zu einem Interview mit dem »Dungeon Keeper«-Chefentwickler Peter Molyneux nicht ungenutzt verstreichen. Acht Fragen lang stand uns der englische Vordenker Rede und Antwort.

PC PLAYER: Warum hat sich die Entwicklung von »Dungeon Keeper« so heftig verzögert?

PETER: Es dauerte so lange, weil ich das Spiel perfekt machen wollte. Außerdem haben wir mittendrin das Spieldesign komplett umgekrempelt. Generell glaube ich, daß ein gutes Produkt einfach seine Zeit braucht. Die Fertigstellung von Dungeon Keeper nahm übrigens gerade mal zwei Jahre in Anspruch. Nur war ich dumm genug, der Presse viel zu früh von dem Projekt zu erzählen. Aber ich war so stolz auf die Idee, daß ich einfach nicht anders konnte.

PC PLAYER: Was bereitete Dir die größten Schwierigkeiten während der Entwicklungsphase?

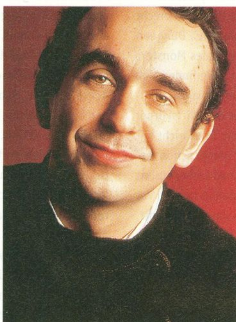
PETER: Am kompliziertesten war es, den Schwierigkeitsgrad richtig auszubalancieren. Weil man jederzeit

> **»Ich habe genug von den ewigguten Helden, die die meisten Computerspiele bevölkern«**

zwischen dem Iso-3D-Blickwinkel, in dem das Spiel strategisch ausgerichtet ist, und der actionreicheren Ich-Perspektive umschalten kann, war es der reinste Alptraum, das richtige Mischungsverhältnis zu finden. Aber ich glaube, wir haben es letztlich doch hinbekommen.

PC PLAYER: Ist Dungeon Keeper etwas besonderes für Dich ganz persönlich?

PETER: Es gibt mehrere Gründe, warum mir Dungeon Keeper sehr am Herzen liegt. Erstens ist es mein absolut letztes Spiel, das jemals über Bullfrog vertrieben wird. Deshalb wollte ich es perfekt machen. Der andere Grund ist, daß man endlich einmal den Bösen verkörpern kann. Ich habe genug von den ehrenwerten, ewigguten Helden, die die meisten Computerspiele bevölkern. Und zum dritten haben die Spieler die Freiheit, selbst zu entscheiden, wie sie Dungeon Keeper angehen wollen. Dabei ist es egal, ob sie auf die Hauruck-Methode durchs Gewölbe stapfen, oder die Sache lieber strategisch lösen. Ich hoffe, daß jeder, der es selbst mal spielt, ähnlich denkt.



Freut sich auf seinen Urlaub: Peter Molyneux.

PC PLAYER: Hast Du eine Lieblingskreatur und bevorzugst du eine bestimmte Foltermethode?

PETER: Mein absoluter Liebling ist der Vampir, weil er wirklich ein cooles Kerlchen ist. Bei den Folterungen ist die Mistress mein persönlicher Favorit.

PC PLAYER: Was machst Du mit dem Geld, das Du für Dungeon Keeper bekommen hast?

PETER: Die größte und fantastischste Party meines Lebens.

PC PLAYER: Und was folgt dann?

PETER: Danach genehmige ich mir einen schönen langen Urlaub und werde das nächste Projekt in Angriff nehmen.

PC PLAYER: Was meinst Du, warum sind Entwickler, die wirklich neue Ideen haben und nicht einfach nur alte Einfälle der Konkurrenz aufwärmen, in der Spielebranche so rar?

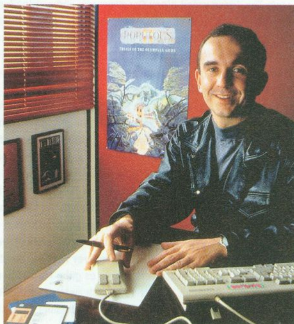
PETER: Das ist eine schwierige Frage. Ich glaube, daß man an eine eigene Idee zu 100 Prozent glauben muß. Das Problem ist, daß man dabei permanent von anderen Leuten abgelenkt wird. Deshalb enden eine Menge

> **»Ich glaube, daß man an eine eigene Idee zu 100 Prozent glauben muß.«**

Entwickler damit, irgendetwas zu machen, das schon lange auf dem Markt existiert. Es ist absolut notwendig, sich nicht von seinem Weg abbringen zu lassen. Dazu gehört natürlich auch das nötige Durchsetzungsvermögen. Das ist allerdings keine so leichte Sache.

PC PLAYER: In Dungeon Keeper kann man auch in 3D durch die Gänge eilen. Was hältst Du von reinen 3D-Actionspielen wie »Doom«, »Quake« oder »Duke Nukem 3D« (alle Spiele indiziert)?

PETER: Leider kann ich Spiele dieses Typus' nicht so häufig spielen, weil mir in der 3D-Perspektive schnell übel wird. Doch ich glaube, daß dieses Spielegenre einen entscheidenden Schritt vorwärts in der Spieleentwicklung markiert hat.



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

IMPERIUM GALACTICA

Ungarn ist nicht nur das Land der Paprikachips, wuscheligen Hirtenhunde und nervigen Stehgeiger. Digital Reality aus Budapest startet einen Angriff auf die westlich orientierte Spielewelt.



◀ Auf der Sternenkarte (hier die kleinste Zoomstufe) behalten Sie Flotten und Planeten leicht im Blick.

Der Titel »Imperium Galactica« läßt einiges erahnen. Wer bereits zur Namensgebung die beiden genreprägenden Filmtitel zitiert, der schreckt auch vor weiteren »Anleihen« nicht zurück. Und tatsächlich haben die Ungarn hemmungslos von anderen erfolgreichen Spielen abgekupfert. Besonders »SimCity« und »Masters of Orion« haben offensichtlich Pate gestanden. Schon im langen (und gelungenen) Vorspann tauchen Anspielungen auf große Vorbilder auf – so hüpfen aus den Truppentransportern Kampfroboter, die dem rotäugigen Terminator gleichen wie ein Ei dem anderen. Die Uniformen der Besatzungsmitglieder scheinen dem »Star Trek«-Fundus entliehen zu sein, und was die Raumjäger angeht, hat DR dreist auf die schnittigen Maschinen der »Star Wars«-Rebellen geschielt. Das soll aber beileibe kein Vorwurf sein – lieber gut geklaut als schlecht ausgedacht.







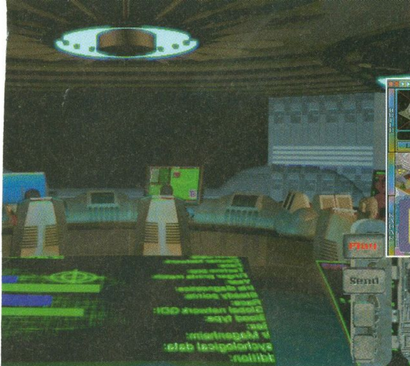
▲ Angriff auf einen Planeten: Zuerst muß die Abwehr im Orbit ausgeschaltet werden ...



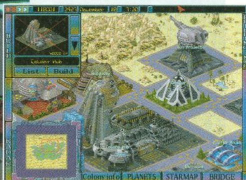
... bevor der Kampf auf dem Boden weitergeht.

Imperium Galactica versetzt Sie in die Rolle eines unbedeutenden Leutnants, der in einem noch unbedeutenderen Sektor der Galaxis seinen Dienst schiebt. Von der Brücke eines kleinen Zerstörers aus lenken Sie das Geschick der Untergebenen. Ihre Befehlsgewalt erstreckt sich nicht nur auf die Bordmannschaft, sondern Sie dürfen auch in das Leben von zunächst vier eigenen Kolonien eingreifen. Die zahlen zwar eifrig Steuern, wollen dafür aber auch bequem und in Frieden leben. Also stampfen Sie munter Kraftwerke, Unterkünfte, Polizeistationen und Nahrungsfabriken aus dem planetaren isometrischen Boden. Krankenhäuser und Banken dienen der Vermehrung von Kolonisten und Penunzen, während romantische Parkanlagen oder kontaktfördernde Bars die Moral erhöhen. Zustimmung oder Ablehnung ernten Sie auch, wenn Sie als Weltraum-Waigel an der Steuerschraube drehen. Sind die Untertanen zufrieden, dürfen Sie langsam an eine Erweiterung Ihrer kleinen Flotte denken. Neugebaute Schiffe sind bereits mit einigen Waffen und einer Grundausrüstung versehen. Abgesehen von Raumjägern können Sie alle Einheiten weiter ausstaffieren. So erhöhen zusätzliche Geschütze die Feuerkraft und bessere Antriebe das Spurtvermögen im All. Während Sie an Flotte und Kolonien arbeiten, schreitet die Zeit unerbittlich voran. Allerdings läßt sich das Spiel jederzeit anhalten. Mit Ausnahme von Kämpfen und Bewegungen sind Befehle dann immer noch möglich – sogar bauen dürfen Sie im Pausenmodus. Wem es zu langsam vorangeht oder wer sehnsüchtig auf die nächsten Steuereinnahmen wartet, schaltet kurzerhand den »Schnellvorlauf« ein.

Auf der zoombaren Sternenkarte lassen sich mittlerweile die hin- und hereilenden Flotten beobachten. Piraten, Rebellen und



Das Herz Ihres Kommandoschiffs ist die Brücke. Ähnlichkeiten mit Kirks/Picards »Wohnzimmer« sind natürlich nicht beabsichtigt ...



Schön anzuschauen: Unsere Kolonien wachsen und gedeihen.

benachbarte Aliens versuchen, Ihnen das Leben schwerzumachen. Dafür liegt hier auch Ihre Chance, die Karriereleiter hinaufzuklettern – vorausgesetzt, Sie haben alles im Griff. Deshalb sollten per Videoübertragung eintrudelnde Hilferufe auch nicht unbeachtet im Äther verhallen. Wird etwa ein Handelsschiff gerade zur Einnahmequelle für Piratenkapitäne mißbraucht, ist schnelles Agieren angesagt. Per Mausklick nimmt die Abfangflotte Kurs auf den Ort des Verbrechens, um mit den Angreifern ein ernstes Wörtchen zu reden. »Reden« ist dabei wörtlich zu nehmen, denn meistens sind die Gegner zunächst zu einem Pläuschchen aufgelegt. Wählen Sie Ihre Worte geschickt genug – die Dialogmöglichkeiten sind vorgegeben – läßt sich so mancher Kampf vermeiden. Das kann sogar dazu führen, daß verschonte Raumpiraten Ihnen später hilfreich zur Seite stehen. Einigt man sich nicht per Funk, muß der jeweilige Opponent mit Waffengewalt von seinem Vorhaben abgehalten werden.

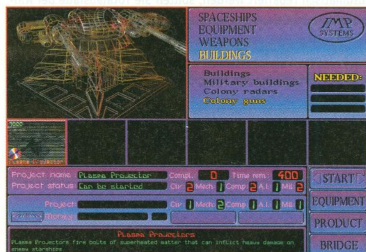
Auch im Taktikbildschirm können Sie jederzeit pausieren und Ihren Kämpfern neue Befehle erteilen. Während eines Gefechts lassen sich verschiedene Daten abrufen. Ein Vergleich der beteiligten Flotten zeigt dann die Feuerkraft der Kontrahenten, und der Zustand einzelner Schiffe läßt sich detailliert prüfen. Wer etwas fürs Auge geboten haben will, kann auch einen hübsch gerenderten Spielfilm einblenden, der allerdings nichts mit dem eigentlichen Kampfgeschehen zu tun hat. In der Schlacht dürfen Sie jedes Schiff einzeln kommandieren oder aber mehrere zu Gruppen zusammenfassen, was besonders bei größeren Auseinandersetzungen sinnvoll ist. In höheren Rängen nennen Sie auch Flaggschiffe Ihr eigen, die mit Raketen und Bomben bestückt sind. Diese Flugkörper werden bereits zu Kampfbeginn auf den Weg geschickt, bevor sich die Geschütztürme duellieren. Raumkämpfe enden nicht unbedingt mit dem Untergang einer Seite: Häufig gibt Ihr Gegner auch auf oder flieht vor Ihrer Übermacht.

Sind Sie siegreich und ist Ihnen Fortuna weiterhin hold, wartet eine Belohnung. So kann Ihnen ein dankbarer Handelskapitän durchaus einen Batzen Kredits in die schwieligen Hände drücken oder ein Kommandant ein paar neue Laserwaffen spendieren. Die höchste Ehrung ist natürlich eine Beförderung. Mit dem Gewicht der Abzeichen auf Ihren breiten Schultern steigt aber auch die Verantwortung. Nicht nur die Anzahl der unterstellten Kolonien wächst mit jedem Karriereschub, sondern auch Ihre Möglichkeiten. Durften Sie etwa als Leutnant gerade mal Invasionen abweh-

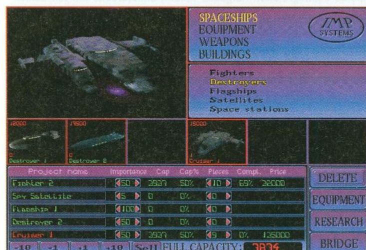
MICHAEL SCHNELLE

Ja, ja, das kommt davon: Jede erwirtschaftete Mark steckt in meinen Kolonien; den Aufbau meiner Flotte habe ich komplett vernachlässigt. Die Folgen dieses kurzsichtigen Handelns werden jetzt offenbar, da ein gegnerischer Großkampfverband vor meiner Haustür lauert. Allein ein alter Spielstand kann mich vor dem vorzeitigen Aus retten.

Es ist schon erstaunlich, was die ungarischen Programmierer so alles in Imperium Galactica gesteckt haben. Im Grunde hat man das zwar alles schon mal gesehen, meist sogar in besserer Qualität. Dennoch macht der Wirtschafts-Aufbau-Adventure-Mix eine Menge Spaß; nicht zuletzt auch durch die gelungenen Zwischensequenzen. Allerdings glaube ich nicht, daß gestandene Masters-of-Orion-2-Strategen langfristig Freude an Imperium Galactica haben werden. Dafür ist alles zu geradlinig. Nachdem ich das Spiel einmal gelöst hatte, gab es eigentlich keinen Grund mehr für einen zweiten Durchgang. Einsteiger werden trotzdem auf Wochen gut unterhalten, Profis genügt ein verlängertes Wochenende, um Grand Admiral zu werden.

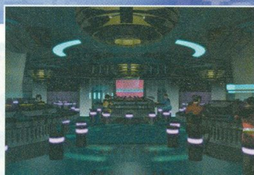


Noch nicht erforschte Projekte sind als animiertes Drahtgittermodell dargestellt.



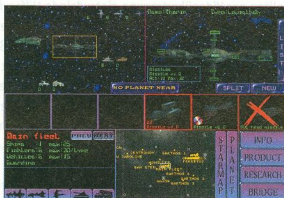
Im übersichtlichen Produktionsmenü darf vom einzelnen Laser bis zur kompletten Raumstation alles geordert werden – auch gleichzeitig.

ren, läßt man Sie als Commander auch selbst fremde Planeten angreifen. Vor allem die nebenan lebenden aggressiven Garthogs machen Ihnen das Leben schwer und eignen sich deshalb hervorragend für das Ziel erster Expansionsgelüste. Allerdings ist ein Planetenangriff keine leichte Sache, da Sie erst Abfangjäger, Orbitalkanonen oder gar Raumstationen beseitigen müssen, bevor Ihre Truppen einen Fuß auf den Boden setzen können. Dazu kommt, daß Sie Landstreitkräfte nur mit Flaggschiffen befördern können, was die Zahl der Invasoren begrenzt. Jede Flotte darf höchstens drei dieser großen Pötte enthalten – es hindert Sie aber niemand daran, mehrere Verbände zu bilden.
Sobald Ihre Raumstreitkräfte die planetare Verteidigung ausgeschaltet haben, dürfen Sie die Bodentruppen vor der begehrten Kolonie verteilen. Die Stadtansicht ist die gleiche wie im Baumodus. Zunächst schickt der Gegner Ihren Mannen seine mobilen Einheiten entgegen. Haben Sie die beseitigt, bleiben dem Verteidiger nur noch Defensivbauten wie Festungen oder Kasernen. Sind auch die geknackt, gehört der umkämpfte Himmelskörper mitsamt aller Bauten endlich Ihnen. Eventuell fallen Ihnen auf dem Planeten sogar neue Technologien zu.
Egal, ob Sie soeben eine Kolonie angegriffen oder eine Raumschlacht überstanden haben: Nach Kampfende lohnt sich ein prüfender Blick auf Ihre Schiffe. Während Teilschäden mit der Zeit automatisch repariert werden, sollten Sie Totalausfälle bei Waffen schleunigst ersetzen. Haben Sie den Gegner mit Raketen oder Bomben beglückt, ist »Nachtanken« ebenfalls ratsam. Beschädigte Jäger und Bodentruppen sind aufgrund ihrer geringen Größe sofort wieder voll kampfbereit.



Die bordeigene Bar bietet nicht nur Entspannung, sondern auch manchen Gesprächspartner.

Sobald Sie stolz den Rang Commander tragen, schalten Sie sich in die Forschung ein. Vier unterschiedliche Labors sorgen für Fortschritte auf den Gebieten Raumschiffbau, Waffen, Ausrüstung und Gebäuden. Entwicklungszentren lassen sich beliebig viele bauen, allerdings darf jede Ihrer Kolonien nur eines unterhalten. Ein neu zu entwickelndes Objekt fordert immer eine bestimmte Kombination von Labors. Der Zeitraum, den ein neues Projekt beansprucht, läßt sich durch eine Finanzspritze verkürzen. Fabriken – ebenfalls in vier Fachrichtungen – sorgen für die Herstellung von allem, was das Herz des Nachwuchsimperators begehrt. Zwar dürfen Sie auf jeder Kolonie verschiedene Industrien ansiedeln (was die Produktion beschleunigt), aber nie zwei des gleichen Typs.
Als Grand Admiral – die Krönung Ihrer militärischen Laufbahn – bewegen Sie sich auch auf diplomatischem Parkett. Mit mehreren Alien-Rassen lassen sich Verträge und Kriegserklärungen austauschen. Dabei sollten Sie nie das eigene Wohl – und das der Menschheit – aus den Augen verlieren. **(md)**



Für Raumschiffe gibt es nette Sonderausstattungen: Bomben, Raketen, Kanonen ...



Die rot umrahmten Schiffe und Planeten sind virenverseucht. Sorgen Sie dafür, daß sich der Erreger nicht ausbreitet.

MARTIN DEPPE

So schnell kann es gehen: Beim Bund kostete es mich ein Jahr, vom Kanonier zum Obergefreiten aufzusteigen, doch im Imperium Galactica darf ich mich schon nach wenigen Monaten Admiral nennen. Zwar ist der Weg dorthin auch mühsam – aber nie langweilig. Denn die Idee mit der militärischen Karriereleiter ist geschickt gewählt: Einerseits werde ich als Jungleutnant nicht überfordert und wachse langsam in meine umfangreichen Aufgaben hinein, andererseits bin ich immer neugierig auf den nächsten Rang.
Dabei bietet das Spiel eigentlich nichts neues. Eine Prise SimCity, Missionen Marke »Hat man schon gesehen«, eine Hintergrundgeschichte à la »Verräter in den eigenen Reihen« und Raumkämpfe, die Masters of Orion 2 nicht das Wasser reichen können. Trotzdem ist die Mischung gelungen und erreicht das Klassenziel – Imperium Galactica macht einfach Spaß. Wenn ich endlich das neue fette Flaggschiff mit just erforschten Mehrfach-Sprengkopf-Raketen bestücken darf, schlägt mein Feldherrenherz gleich schneller. Und wenn die Geschosse später auf einem Alien-Raumer einschlagen, kann ich ein diabolisches Grinsen nicht unterdrücken. Fraglich ist allerdings, ob man Imperium Galactica mehrmals spielt. Wer die Missionen bereits erlebt und die höheren Ränge durchlaufen hat, dem fehlt beim erneuten Spielen halt der Neugiereffekt für einen erneuten Durchgang.

IMPERIUM GALACTICA

Hersteller:	Digital Reality	Empfohlene Hardware:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Benchmark:	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Gut	Spieltiefe:	Sehr gut	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Gut	Übersetzung:	geplant

PC PLAYER WERTUNG

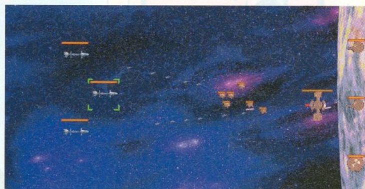


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Tips und Tricks: Imperium Galactica

GALAKTISCHE RÄNGESCHMIEDE

Sind Sie es leid, immer nur als kleiner Leutnant durchs weite All zu dümpeln? Wir zeigen Ihnen das Geheimnis des Erfolges – damit schon bald mehr Lametta Ihre Schultern ziert.



In Kämpfen schicken Sie Raketen und Bomben zuerst auf den Weg.

Das Handbuch zu »Imperium Galactica« ist nicht gerade ein Quell der Erleuchtung, denn viele Themen behandelt es nur am Rande oder gar nicht. Unser Tester gibt Ihnen daher schon vor dem Spielstart einen kleinen Karriereschub(s).

Wirtschaft: Auch wenn Sie gerade zu Anfang knapp bei Kasse sind: Investieren Sie frühzeitig in Handelsstationen und Banken. Auf lange Sicht lohnt sich die teure Anschaffung. Die Steuern liegen bei »moderat« goldrichtig – es sei denn, Sie brauchen kurzfristig Geld. Eroberte Planeten besteuern Sie minimal, denn die ETs sind sowieso nicht gut auf Sie zu sprechen.

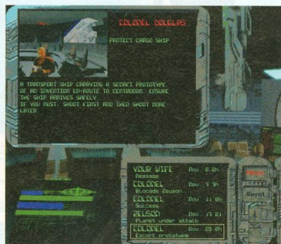
Kolonien: Sorgen Sie in erster Linie für eine hohe Moral. Es muß nicht gleich das sündhaft teure Stadion sein – auch eine schicke Bar sichert Ihnen das Wohlwollen der Kolonisten. Frisch eroberten Alien-Planeten tut vor allem eine Polizeiwache gut. Überprüfen Sie regelmäßig Nahrungs-, Wohnraum- und Energieversorgung aller Bewohner – Sie möchten ja auch nicht hungernd mit zwölf Leuten vor einem nicht funktionierenden Fernseher sitzen. Wird auf Kolonien der Platz knapp, können Sie beispielsweise Nuklearkraftwerke gegen leistungsfähigere Fusionsanlagen austauschen. Militärische Bauten wie Kasernen, Forts oder Bunker setzt man dicht nebeneinander, damit sie Angreifer gleichzeitig unter Feuer nehmen. Nutzen Sie außerdem die Sicherheit, die (maximal fünf) Orbitalgeschütze bieten, und vergessen Sie die Bodentruppen nicht. Radar sorgt für eine frühe Sichtung anrückender Feindflotten. Stellen Sie Gebäude auf automatische Reparatur (per Optionsmenü), bleibt Ihnen nach Angriffen oder Unfällen eine Menge Handarbeit erspart. Nur bei akutem Geldmangel sollten Sie manuell die Schäden flicken – bei den wichtigsten Gebäuden zuerst.

Flotten: Halten Sie Ihre Schiffe möglichst zusammen! Zwar sind bei manchen Missionen mehrere verteilte Flotten vorteilhaft, meistens ist eine hohe Feuerkraft aber wichtiger. Versuchen Sie grundsätzlich, Angreifer gar nicht erst bis zu Ihren Planeten gelangen zu lassen, sondern sie vorher zu erwischen. Konzentrieren Sie sich dann auf die Flaggschiffe des Invasors, kann er seine Bodentruppen abschreiben. Es versteht sich von selbst, daß Raumer nach Schlachten überprüft und ausgefallene oder verschossene Waffen ersetzt werden müssen. Haben Sie neue Technologien entwickelt, freuen sich Ihre Schiffe ganz bestimmt über eine Modernisierung.

Raumkämpfe: Und wenn der Daumen am Feuerknopf noch so juckt – senden Sie Ihrem Gegenüber erst einmal ein paar freundliche, aber bestimmte Worte. Dazu wählen Sie das zweituntersteicon rechts im Taktikbildschirm an. Zeigen die wohlgewählten Sätze keine Wirkung, lassen Sie



Glück gehabt: Mit dieser eroberten Kolonie fallen uns gleich zwei Labors in die Hände.



Per Videoübertragung erreicht uns eine Nachricht.

eben doch die Waffen sprechen. Dabei beglücken Sie den Gegner zunächst mit Raketen, die direkt hintereinander abgefeuert werden. Ihr Opfer kann einzelne Geschosse zwar abwehren, mit einer ganzen Salve wird es aber nur schwerlich fertig. Warten Sie anschließend ab, ob Ihr Widersacher auf Sie zurückt. Häufig schickt er nämlich seine Jäger vor und bleibt mit seinen großen Schiffen außer Reichweite, so daß sie sich auf die flinken Kleinraumer konzentrieren können.

Invasion: Wenn Sie selbst eine feindliche Kolonie aufs Korn nehmen, gelten erst einmal die gleichen Regeln wie im Raumkampf. Da Sie aber hierbei die Initiative haben, läßt sich schon vor dem Kampf einiges zu Ihren Gunsten planen. Aufgrund der »Höchstens drei Flaggschiffe pro Flotte«-Regel empfiehlt es sich, mit mehreren Verbänden anzugreifen. Mit zusätzlichem Frachtraum ausgerüstete Flaggschiffe können zudem mehr Bodentruppen laden. Die erste Flotte sollte neben drei der Großraumer auch alle anderen Schiffe enthalten, während die folgenden nur aus Flaggschiffen bestehen. So können mit der ersten Formation die orbitalen Verteidiger ausgeschaltet und mit den übrigen Flotten weitere Truppen herangebracht werden.

Sind Sie glücklich auf der Oberfläche angelangt, halten Sie Ihre Fahrzeuge dicht beieinander und von den Verteidigungsanlagen entfernt. Lassen Sie die gegnerischen Kämpfer auf sich zukommen! Anschließend kümmern sich Ihre Truppen um die Festungen oder Kasernen. Die Bauwerke sollten einzeln angegriffen werden, vermeiden Sie also, ins Kreuzfeuer zu geraten.

Forschung: Immer daran denken: Pro Planet darf nur ein Labor errichtet werden. Planen Sie also frühzeitig, was Sie wo bauen wollen. Ein Blick auf das Forschungsmenü verrät, welche Zentren ein Objekt benötigt. Der Schwerpunkt sollte zunächst auf der Schiffsbewaffnung und -ausrüstung liegen. Auf Alien-Planeten finden sich oft mehrere Labors – ein weiterer Grund, hier zuzuschlagen. Später erlaubt der Admiralsrang auch die Entwicklung von Kolonieschiffen – nur mit ihnen lassen sich unbewohnte Planeten in Tummelplätze für die eigene Rasse verwandeln.

Missionen: Hier einige Tips, wie Sie die haarigeren Missionen mit Bravour meistern. Bei Blockadeaufträgen (Virusepidemie, Verräterjagd) erzählen Ihnen ein- oder abfliegende Kapitäne gerne das Blaue vom Himmel – nur um durchgelassen zu werden. Bleiben Sie stur und beharren Sie auf Umkehr. Notfalls helfen ein paar Schuß vor den Bug, und die Lügenbarone drehen reumütig um. Wird der Durchgangsverkehr zu stark, können Sie mehrere Flotten mit je einem Kriegsschiff bilden. Die Virenseuche kommt übrigens nicht von ungefähr: Halten Sie doch mal östlich Ihrer Kolonien nach einer Flotte der Garthogs Ausschau. Ein anderer Auftrag lautet, einen entwendeten Prototyp zu zerstören. Ist die Diebesflotte eingeholt, sollten Sie Ihr Feuer auf eben diesen Zerstörer konzentrieren – ist er vernichtet, ziehen seine Begleiter sofort ab.

Lassen Sie sich von einem falschen Hilferuf nicht täuschen. Die – gestörte – Videoübertragung stammt in Wirklichkeit von den Garthogs, die von ihrem eigentlichen Angriffsziel im Osten ablenken wollen. Um Admiral zu werden, müssen Sie später alle Garthogs von der Bildfläche verschwinden lassen – anders gesagt: Übernehmen Sie ihre Planeten. **(md)**

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

EARTH 2140

Bei »Earth 2140« handelt es sich nicht einfach nur um eine weitere Kopie der erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiele, sondern um eine gelungene Mischung der besten Ingredenzien von »Command & Conquer«, »Missionforce Cyberstorm« und »Warcraft«.



Brösel: Die fortschreitenden Gebäudeschäden werden äußerst detailliert gezeigt.

Die polnischen Topware-Entwickler sind ehrgeizig und greifen nach der Krone der Echtzeit-Strategie, um »Command & Conquer« vom Thron zu schubsen. Doch wie das mit Kronen so ist, sie sind eigentlich schwer und unbequem. Dies bekommt auch der Spieler zu spüren, denn es wird ihm nicht leicht gemacht, »Earth 2140« zu meistern. Spielbedienung und Vorgehensweise setzen ebenfalls einiges voraus. Andererseits fühlen sich gerade talentierte und erfahrene Strategen durch den hohen Schwierigkeitsgrad, der sich gar nicht erst regeln läßt, gefordert.

Eher bescheiden gibt sich die Hintergrundstory, für die zum Beispiel bewußt auf Videosequenzen verzichtet wurde. Dafür spendierten die Entwickler dem Spiel ein siebenminütiges Intro, das genausogut den nächsten Schwarzenegger-Film »Terminator 3« zieren könnte: In einem Endzeitszenario prallen Kampfroboter, Panzer und Mechs aufeinander. So auch im Spiel, wo zwei Kontrahenten namens Eurasische Dynastie (ED) und United Civilized States (UCS) um die Weltherrschaft ringen. Zum Einsatz bringen die Feldherren dabei neben den üblichen Einheiten wie MG-Jeeps, Panzern oder Hubschraubern auch ausgefallene Truppen wie Raptoren, Antigrav-Bomber oder gar Selbstzerstörungs-Roboter. Als Voraussetzung für die verschiedenen militärischen Entwicklungsstufen muß in der Regel erst ein Stützpunkt mit den entsprechenden Gebäuden und Anlagen gebaut werden. Zur Finanzierung der Bauwut dient eine klassische Mine, die unterirdische Ressourcen ausbeutet. Ergiebige Rohstofflager werden in der Übersichtskarte als hellgrüne Fläche dargestellt. Als Transporter für die Erzcontainer stehen nicht nur die Lkw-ähnlichen Banthas zur Verfügung, sondern in höheren Leveln auch ein Heavy Lifter, also ein fliegender Schwertransporter – ideal bei weit entfernten Minen. Wie bei »Warcraft« kann der Earth-General seine Gebäude frei in die Landschaft bauen, sofern er eine genügend große Lichtung findet. Nicht nur das Hauptgebäude, sondern alle Konstruktionen inklusive der Abwehrtürme werden von der Zentrale in Form eines Spezialfahrzeugs ausgespuckt. Diese einigermaßen gepanzerten Ungetüme schleichen gemütlich in die angegebene Richtung. Am Zielort sorgt ein Mausklick für eine Baupyramide. Bis zur Inbetriebnahme dauert es einige Zeit.

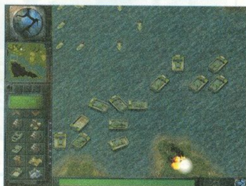
Ein großes Ärgernis der Echtzeitstrategen war bislang die Bedienbarkeit und Beherrschung der Truppen – vor allem, wenn sie in Scharen auftreten. Hier haben die Topware-Entwickler einiges verbessert. Zunächst wird dem geübten C&C-Recken der Earth-Umstieg durch eine recht ähnliche Tastaturbelegung erleichtert. Außerdem sind nicht nur per Rahmen kleine bis sehr große Truppen-Gruppen anzuwählen, sondern man darf ihnen intelligente Anweisungen geben. Befehle wie »Zielbereich verteidigen«, »Einheit eskortieren« oder »bestimmte Route verfolgen« (Wege-Makro) helfen dem Feldherrn ungemein. Außerdem können Truppenteile einem defensiv oder offensiv operierenden virtuellen General anvertraut werden, der dann eigenständig die Heimatbasis verteidigt oder gewagte Ausfälle unternimmt. Letzteres ist manchmal ein probates Mittel für ratlose Strategen, um sich auf diese Weise Anregungen für einen möglichen Lösungsweg zu holen.



Fast wie im alten Ägypten wird aus den Baufahrzeugen eine -pyramide.



Augenprüfer: Wer seine grünen Truppen in der hochauflösenden Grafik über grüne Wiesen führt, braucht gute Augen. (800 x 600)



Mit Panzern bestückte Landungsboote dienen wunderbar als Schlachtschiffersatz.

Ob Tempovorstöße, tief gestaffelte Verteidigungslinien, Barrieren aus Abwehrtürmen oder riesige Landungstrupps in ihren schwankenden Booten, Earth 2140 verlangt dem Kriegsstrategen taktisches Geschick und zähes Durchhaltevermögen ab. Vor allem das glaubwürdige und verhältnismäßig geschickte Verhalten der Computertruppen bringt selbst geübte Kämpfer in Bedrängnis. Der Grund: Die talentierten polnischen Programmierer haben endlich realisiert, woran es so vielen anderen PC-Spielen mangelt – eine künstliche Intelligenz (KI), die den Namen verdient. Dies gelang ihnen so gründlich, daß die erste Vorabversion von Earth praktisch unspielbar war. Für die Verkaufsversion wurde das KI-Modell stark abgeschwächt. Wer sich am Original versuchen will, kann sich künftig im Internet (www.topware.com) einen Patch besorgen, der das KI-Modul wieder auf den vollen Anschlag bringt.

Selbst bei der »schwachen« Version bleibt genügend Cleverness auf Seiten der Computergegner übrig, um den Spieler ins Schwitzen zu bringen. Zum Beispiel, wenn der elektronische Feldherr unabhängig vom Schlachtengetümmel kleine Assault-Teams um die Linien führt, um plötzlich von unerwarteter Seite Ihr Hauptquartier anzugreifen. Oder Sie zerstören einige Kraftwerke, um seinen Fabriken den Saft abzudrehen, während der Rechner geschwind an einem ruhigen Plätzchen Ersatzkraftwerke baut. Mit einfachen Taktiken ist den Kontrahenten also nicht beizukommen. Ablenkungsmanöver, Mehrfrontenschlachten und das gleichzeitige Ausschalten wichtiger Produktionsanlagen gehören demnach zum Handwerkszeug des erfolgreichen Kom-


Das Symbol der United Civilized States (UCS).

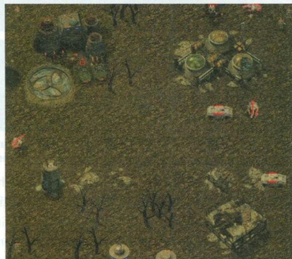

Das Emblem der Eurasische Dynastie (ED).


Die Übersichtskarte hilft enorm, Truppen, Gebäude und die grünen Rohstoffelder zu entdecken.


◀Das schmucklose und gewöhnungsbedürftige Gebäudemenü erfüllt dank Vorbestell-Funktion seinen Zweck recht gut.


Desert Storm: Die hochauflösende Grafik von Earth 2140 macht einen wesentlich besseren Eindruck als die von C&C. ▶


Welch eine Erlösung, wenn sich mit dumpfen Knall das gegnerische Bollwerk in einer Explosionswelle auflöst.


Preisfrage: Wo sind die intakten Gebäude, was sind bereits Ruinen?

ERSTE HILFE

- Außer den Minengebäuden tunlichst nichts anderes auf die hellgrünen, ressourcenreichen Flächen errichten.
- Mine und Raffinerie nicht zu dicht aneinander bauen, damit man mehrere Banthas einsetzen kann, ohne daß sie sich ständig gegenseitig blockieren.
- Gleich nach Beginn eines Levels sofort speichern. Falls es nicht im ersten Anlauf gelöst wird, kennt man dank des Spielstandes wenigstens die Gegebenheiten auf der Landkarte.
- Geländevorteile nutzen (Anhöhen, Schluchten, Bäume), um den Gegner aufzuhalten.
- Die Landungsboote erst mit Fußtruppen besetzen und abschließend einen Panzer oder Mech einladen, der dann während der Seefahrt auf Feinde feuern kann.
- Bei größeren Sturmtrupps auf eine ausgewogenen Mischung achten, damit zum Beispiel kleine Fußsoldaten eine größere Mech-Truppe nicht an einem Engpaß aufhalten.
- Zur Ablenkung ein Assault-Team unter den Befehl eines offensiven Generals stellen, um sich mit einer zweiten Kampfgruppe in dessen Windschatten die eigentlichen Ziele vorzunehmen.
- Mit einem Heavy-Lifter dem Feind gezielt Erzcontainer entwenden, sofern dessen Mine nicht gut verteidigt wird.

VOLKER SCHÜTZ

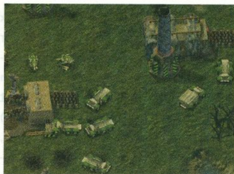
Warcraft, Command & Conquer oder KKND leben alle gut mit dem Makel, Plagiate zu sein. Jedes hat gegenüber dem Original, Dune 2, Verbesserungen und Eigenheiten, so daß sie allesamt Spaß machen. Ähnliches könnte ich von Earth 2140 sagen. So ist die Grafik dermaßen bestechend, daß ich eigentlich liebend gern über negativ auffallende Details wegschauen möchte, aber im Endeffekt sind es eben doch auch Kleinigkeiten, die den Spielspaß trüben.

Die Starrköpfigkeit der eigenen Einheiten ist mir ein Ärgernis, nachdem ich während eines Angriffs auf mein Hauptquartier vergeblich versuchte, meine Kampfroboter zu einer schlagkräftigen Truppe zu formieren. Meine Truppen waren der Meinung, daß es wesentlich gescheiter sei, sich einzeln in den Heldentod zu stürzen. Der »Stehenbleiben«-Befehl von Earth 2140 ist hier zwar sehr sinnvoll, doch kann niemand von mir erwarten, daß ich ihn auf jeden einzelnen Roboter anwende, der frisch aus dem Werk gestiefelt kommt.

Außerdem habe ich es bedauert, daß die riesigen Mechs nicht einmal in der Lage sind, über gegnerisches Fußvolk hinweg zu stapfen, was meine Sturmattacken auf das feindliche Lager verzögerte. Das Errichten von Gebäuden ist nicht weniger anstrengend. Während mein Baufahrzeug nämlich noch durch die Landschaft schleicht, ist nicht einmal absehbar, ob es am Bestimmungsort überhaupt genug Platz zum »Entfalten« hat. Ist dem nicht so, dürfen Sie es solange durch die Botanik schicken, bis eine passende Stelle gefunden wird. Mit diesen Detailschwächen hat Earth 2140 meine Empfehlung verspielt.



Spaß hat, wer mit einer Horde Mechs in das gut verteidigte Lager des Gegners stürmt. (640 x 480)



Bantha, Bantha: Wer zwischen Mine und Raffinerie zu viele Lkws einsetzt, verursacht Staus.



Wer auf das Hauptgebäude klickt, entfaltet damit dieses Auswahlmenü der Bauwerke.

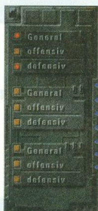
mandanten. Dies erfordert nicht nur Spielwitz, sondern vor allem auch geduldige und geschickte Mausarbeit, denn mancher Level verbraucht einige Stunden realer Spielzeit. Und hier liegt der wesentliche Vorzug von Earth: Die KI der Gegner, die Größe der Landkarten und die Komplexität der Aufträge garantieren für extrem langen Spielspaß – genügend Ehrgeiz vorausgesetzt. Hinzu kommt, daß auf beiden Seites jeweils 25 eigenständige Missionen zur Verfügung stehen. Und wer einen Level mehr als einmal spielt, wird entdecken, daß es bei der Anordnung auf der Landkarte Unterschiede gibt. Diese Variablen betreffen wesentliche Details wie Lage des Gegners oder Plazierung einer taktisch wichtigen Schlucht.

Die detailverliebte Grafik versucht mit gedämpften Farbtönen eine Endzeitstimmung zu verbreiten, die durch manche Ruine unterstützt wird. Nachteil: Zwischen den ausgebrannten Mauern sind manchmal die noch funktionsfähigen Gebäude schwer auszumachen. Bestens gelungen sind die aufwendigen Explosionen, mit denen Fahrzeuge und Anlagen vergehen. Bei starkem Beschuß schwärzen sich die Gebäude, bekommen Risse, stürzen partiell ein. Mit Bombentrichtern und brennenden Fahrzeugwracks, die nach manchem Abschuß zurückbleiben, wird das Schlachtfeld passend illustriert.

Schon in »This means War!« oder in »Missionforce Cyberstorm« waren Geländeformationen à la »SimCity 2000« in die Landkarten integriert. Bei Earth 2140 wird das erstmals perfektioniert: Schluchten, Hügel, Böschungen, Abgründe, Bäche und Pflanzen bereichern die Level nicht nur optisch, sondern sind strategisch von Bedeutung. So können Fußsoldaten unter Baumgruppen Stellung beziehen und sind damit vor dem Überfahren sicher.

Neben der Optik wird auch das Ohr des Spielers angesprochen: Während der Sound absolut Laune macht und dank Audio-Tracks auch außerhalb des Spiels für Hörspaß sorgen kann, ist die dürftige Sprachausgabe weniger gelungen. Wer will, kann hier später per Patch auf die erträglicheren englischen Kommandorufe umstellen. Die Soundeffekte sind da schon wesentlich besser. Vor allem das verräterische hydraulische Kreischen der schlagkräftigen Mechs wird dem Spieler nach einigen Level durch Mark und Bein gehen, kündigt es doch in der Regel einen heftigen Angriff an.

Wenig witzig: Die mangelhaften Briefings lassen manches Detail im Unklaren. Während der Schlacht läßt sich jederzeit eine Missionsbeschreibung abrufen, doch diese hilft kaum weiter, da sie meist nur aus einem lapidaren Satz besteht. Topwares Kommentar: Zeitmangel. Für Earth 2, das noch in diesem Jahr kommen solle, gelobe man Besserung. (rm)



In diesem Menü lassen sich Truppen einem virtuellen General zuteilen.



Das Optionsmenü erlaubt jederzeit Änderungen.

RALF MÜLLER

Ist Earth 2140 zu stark, dann bist Du zu schwach! Dieses Plagiat aus der Werbung drückt wunderbar die Produktphilosophie dieser Echtzeit-Strategie aus. Apropros Plagiat, die Earth-Entwickler haben sich zwar eindeutig an der Konkurrenz orientiert, sind aber über das übliche Nachahmen deutlich hinausgegangen. Angefangen von einer spürbaren KI über die aufwendigere Grafik, bestens animierte Militäreinheiten und der guten Bedienbarkeit aufgrund nützlicher neuer Befehle bis hin zum stimmigen Sound.

Für mich ist Earth 2140 eine gelungene Mischung aus Command & Conquer, Missionforce Cyberstorm und Warcraft – mit einer Prise This means War! verfeinert. Die Topware-Entwickler haben aus den Fehlern ihrer Kollegen gelernt und damit sogar den logischeren C&C-Nachfolger produziert als Westwood selbst.

Gerade fortgeschrittene Strategen dürfte Earth für lange Zeit an den PC fesseln. Besonders gut gefällt mir der Netzwerkmodus, denn hier kann ich ungehemmt in einer Fülle von Boden-, Luft- und See-Truppen schwelgen, wobei die Mechs eine wirkliche Bereicherung sind. Das gilt übrigens auch für das temporeiche Intro. Während ich auf die fehlenden Zwischensequenzen leicht verzichten kann, hätte ich mir ausführlichere Briefings, regulierbare KI und einige Trainingsmissionen gewünscht.

EARTH 2140

Hersteller:	Topware	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	DOS 6.22 & Windows 95	P/166, 32 MB RAM, 2 MB-VESA-Karte	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
(Modem oder Nullmodem) bis sechs (Netzwerk)		**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Sehr gut	**Spieltiefe:**	Sehr gut	**Multiplayer:**	Sehr gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

INTO THE VOID

Das All ist groß, das All ist schwarz. Muß ein Weltraumspiel dann auch so aussehen? PIE meint »ja« und hat bei »Into the Void« somit auf Übersichtlichkeit wie auf eine anständige Steuerung verzichtet.

Im Produktionsmenü lassen sich blühende Landschaften unter Beton begraben.

Spätestens seit Altmeister »VGA-Planets« ist das Spielprinzip bekannt: Unterschiedliche Rassen sind es leid, sich auf nur einem Heimatplaneten zu tummeln – schließlich wird es irgendwann recht eng. Und so beginnt schlagartig der große Exodus, um rundenweise neue Welten zu besiedeln. Logisch, daß man sich dabei schnell gegenseitig auf die Füße tritt.



Sonne, Mond und Sterne: die eigenen Planeten im Hauptmenü.



Schwärzer geht es nimmer – auf der Sternenkarte kommandieren wir unsere Schiffe.

»Into the Void« bietet da nichts Neues. Während in der Heimat kräftig geforscht und geerntet wird, Schiffe zusammengeschraubt und Soldaten sowie Spione trainiert werden, sondieren die Flotten schon mal die Planeten der näheren Umgebung. Davon entsprechen nicht alle den Wünschen der Neuankömmlinge – viele sind eher zur Bratwurst- oder Eiswürfelherstellung geeignet. Ist eine heimelige neue (und unbewohnte) Welt gefunden, dürfen Sie die hochmotivierten Kolonisten abladen. Per Menü entscheidet man, welche Gebäude den just besetzten Planeten zieren sollen – meist ist das erstmal eine Farm. Je mehr Siedler hier Mist schaufeln und Kartoffeln (oder das Äquivalent der Zukunft) aus dem Boden rupfen, desto schneller wächst die Kolonie. Weitere von Anfang an verfügbare Gebäude sind Minen (besorgen Erz für den Schiffsbau), Fabriken (kurbeln die Flottenproduktion an), Kasernen (erhöhen die planetare Verteidigung), Agentenzentralen (bilden Saboteure oder Spione aus) und Forschungslabors. Letztere kümmern sich um die Weiterentwicklung der genannten Anlagen und um bessere Schiffe, Waffen oder Antriebe.

Raumer müssen Sie selbst planen und aus unterschiedlichen Aggregaten zusammensetzen. Sind nach Fertigstellung noch »Schächte« frei, können Sie darin Ihre Ausreisewilligen stapeln. Treffen Ihre Schutzbefohlenen auf fremde Rassen, dürfen Sie den steifen Diplomatenfrack überwerfen und Verträge aushandeln. Allerdings ist das diplomatische Parkett äußerst dünn geraten – Technologietransfer oder gar Planetentausch sind nicht vorgesehen. Wenn es zum Kampf kommt, werden die beteiligten Schiffe einfach aufeinander losgelassen – eingreifen können Sie nicht mehr. Wer mag, mißt seine Kräfte mit bis zu neun Konkurrenten, die menschlicher Natur oder computergesteuert sind. **(md)**

MARTIN DEPPE

Jetzt kann ich nachvollziehen, wie sich ein technisch unbegabter Reisewilliger vor einem Fahrkartenautomaten der Städtischen Verkehrsbetriebe fühlen muß: Völlig hilflos. Während Waschmaschinen mittlerweile auf Spracheingabe hören, Mikrowellen fast alleine kochen, und sogar Toaster den Weißheitsgrad der soeben eingelegten Scheibe erkennen, artet Into the Void in stupide Mausklickerei aus. Die Programmierer scheinen das Wort »Bedienungsfreundlichkeit« eher auf das niedliche Lächeln einer Kellnerin zu beziehen.

Doch selbst als ich kapiert hatte, welches Icon für welche Funktion steht, machte die ganze Angelegenheit keinen Deut mehr Laune. So präsentiert sich die Sternenkarte als überwiegend schwarzes Nichts, und herumfliegende Flotten verliere ich schnell aus den Augen. Außerdem kann ich nicht verstehen, wem es Freude machen soll, etwa fünfzig Planeten in jeder Runde durchzuklicken und zu verwalten. Selbst mit mehreren Spielern bricht schnell Langeweile aus. Da greife ich doch lieber zum Genre-ältesten VGA-Planets oder – natürlich – zum Klassensieger Masters of Orion 2. Beide bringen erheblich größeren Spielspaß – auch (oder gerade) mit mehreren humanoiden Weltraumfürsten.

INTO THE VOID

Hersteller:	PIE	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zehn (per Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★☆☆☆

Sehr schlecht – Durchschnitt – Sehr gut

☎ 0180/522 5300
Mo-Fr 7-19 h
Sa 9-13 h
0831/57 51 57
Telefax: 0831 / 57 51 555
Internet: http:\\www.gameit.de
email: Info@gameit.de
T-Online: ★Gameit#
Game It! - D-87488 Betzigau

Game It!

Titel des Monats Juni:

Imperium Galactica*

69,95

Knallhart kalkuliert - Unsere

TOP 10

Atlantis	74,95
Comanche 3	69,95
Command & Conquer 2	79,95
Command & Conquer 2 Data	24,95
C&C 2 incl. Data+Lösungsheft	99,95
Command & Conquer SVGA*	79,95
Dominion*	69,95
Formel 1	79,95
Jagged Alliance 2	69,95
Theme Hospital	74,95
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95

Preise gelten meist für die deutsche Version incl. Eilservice
d.h. am Lager vorrätige Spiele (das sind die Meisten) sind innerhalb von 1-2 Tagen beim Besteller. Ist ein Spiel noch nicht erschienen , dann wird es sofort nach Veröffentlichung versandt. Da sich eventuell bei der Bestellung genannte Termine durchaus verschieben können, empfehlen wir bei Vorbestellungen oder schriftlichen Bestellungen eine telefonische Nachfrage zur Klärung, wenn Unsicherheit über den Erscheinungstermin besteht.

- Bei **Nichtannahme** berechnen wir DM 20,- als Schadensersatz
- **Rücksendungen** bitte mit uns vorher absprechen
- **Nachnahmeversand**: DM 9,90 + 3,- Postgebühr, ab DM 200,- frei
- **Vorkasse / Scheck** DM 6,90, ab DM 200,- frei

Preise Stand 12.5.97 - * = *noch nicht verfügbar am 12.5.*
N = *Neu im Programm* **P** = *Preisänderung* **H** = *Hit, Supertitel*

Für Österreich - Preise x 7,5 = ÖSch
Unsere österreichischen Kunden bestellen hier:
Game It! - A-6691 Jungholz - Tel. 05676/8372
Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt, Kosten wie in D.

Kein Vertrieb von „Erotik" oder indizierten Spielen!

PREISKNALLER CD

nur solange Vorrat reicht!

3D Ultra Pinball	29,95	
7th Guest	19,95	
A-Train*	19,95	
Albion	29,95	
Alone in the Dark 1	19,95	
Amerika	24,95	
Anvil of Dawn	24,95	
Battle Isle 1+Data1&2	19,95	
Battle Isle 2+Data	29,95	
Betrayal at Krondor	19,95	
Bioforge	29,95	
Bundesliga Manager Pro	19,95	
Caesar 1	19,95	
Chewy	29,95	
Christoph Kolumbus	19,95	
Clearing House	14,95	N
Creature Shock	19,95	
Cyber Gladiators	19,95	N
Cyberia	24,95	
Cyberstorm	29,95	N
D	29,95	
Daedalous Encounter	22,95	
Der Clou Plus	29,95	
Der Patrizier	29,95	
Der Planer	19,95	
Der Reeder	19,95	
Descent	24,95	
Destruction Derby	24,95	
Discworld	24,95	
Down in the Dumps	29,95	N
Earthsiege 1	19,95	
Earthsiege 2 Classic	29,95	
Earthworm Jim	19,95	
Eishockey Manager	19,95	
Euro 96	24,95	
Evocation	24,95	P
Fade to Black	29,95	
FIFA Soccer 96 Classic	29,95	
Formula 1 GP	29,95	
Frankenstein	29,95	
FX Fighter	19,95	
Gene Machine	19,95	N
Goblins 1+2	19,95	
Gobblins 3	19,95	
Golden Gate Killer	19,95	
Grand Prix Manager	24,95	
Hanse	29,95	
Harpoon Classic	17,95	
Hyperblade	29,95	N
Indiana Jones 4	29,95	
Jagged Alliance dt.	29,95	
King's Quest 6	19,95	
King's Quest 7	29,95	
Kyrandia 3	19,95	
Lands of Lore	29,95	
Little Big Adventure	29,95	
Lost Eden	19,95	
Magic Carpet 2 Classic	24,95	
Mechwarrior 2	24,95	
Metal Rage	29,95	
Micro Machines 2	24,95	
Nihilist	19,95	N
NBA Jam Tournament	24,95	

www.gameit.de
alle Links zur Spielewelt

NHL 96 Classic	29,95	
North & South	12,95	
Oldtimer	14,95	
Outpost 1.5	19,95	
Pirateninsel*	24,95	
Pitfall Win95	29,95	
Pizza Connection	19,95	
Prince of Persia 1+2	24,95	
Privateer	29,95	
Pro Pinball: The Web	27,95	
Puppen, Perlen & Pistolen	19,95	N
QAD	29,95	P
Railroad Tycoon	19,95	
ran Soccer	29,95	
ran Trainer 2	29,95	
Rebel Assault	29,95	
Red Baron 1 Classic*	22,95	
Rise 2	29,95	
Sensible World of Soccer	19,95	
Shanghai Great Moments	24,95	
Sherman M4	12,95	
Sim Ant	19,95	
Sim City enhanced	19,95	
Sim Earth	19,95	
Sim Farm	19,95	
Sim Life	29,95	N
Simon the Sorcerer 1	19,95	
Simon the Sorcerer 2	29,95	
Space Quest 6	19,95	
Star Crusader	9,95	
Steel Panthers	29,95	
Stonekeep	29,95	
Strike Base	14,95	N
Teamchef	19,95	
Tennis Cup 2	19,95	
Theme Park	29,95	
Tilt	19,95	
Top Gun	19,95	
Tornado	19,95	
Transport Tycoon+World Ed.	24,95	
Ultima 8 Classic	29,95	N
Under a Killing Moon	24,95	N
US Navy Fighters	29,95	
Virtual Pool	24,95	
Virtual Tennis	14,95	
Vollgas	29,95	
Warcraft	24,95	
Wing Commander 3	29,95	
Winter Supersports	14,95	
Wipeout/Novastorm	29,95	
Wizardry 7	17,95	
Woodruff	19,95	
Worms	24,95	
WWF Wrestlemania	24,95	
X-Com	24,95	
X-Wing + Mission	29,95	

CD ROM

3D Ultra Pinball 2	64,95	
3D Ultra Pinball 1+2	79,95	
3rd Millenium Win95	74,95	
4-4-2 Fußball*	54,95	
688i Hunter Killer Win95	74,95	
AD&D Dragon Dice*	69,95	
Adidas Power Soccer*	69,95	
Admiral Sea Battles*	54,95	
Adventures of t. Smart Patrol*	74,95	
Aftershock	39,95	
Age of Sail	64,95	
Agent Armstrong*	69,95	N
AH 64 Longbow Gold	74,95	
AH 64 Data	44,95	
Air Warrior 2	79,95	
Alphastorm*	79,95	N
Animal	64,95	
Arc of Time*	69,95	
Armored Fist 2*	74,95	P
ATF Gold	79,95	
ATF Data: Nato Fighters	34,95	
Atlantis*	74,95	
Atomic Bomberman*	54,95	
Atripolis 2097*	69,95	
Banzai Bug	59,95	N
Baphomets Fluch	69,95	
Battle Cruiser 3000 AD*	69,95	
Battle Isle 3	39,95	P
Battle Sport*	69,95	
Betrayal in Antara*	79,95	
Biest Chamber*	64,95	
Birthright*	79,95	
Bleifuss 2	49,95	
Bubble Bobble	59,95	
Bundesliga Manager 97	69,95	
Caesar 2	59,95	
Capitalism	69,95	
Chessmaster 5000 Win95	69,45	
Civilisation 2000	69,95	
Civilisation 2000: Conflicts	34,95	
Civilize!	19,95	N
Clandestiny Win95*	69,95	
Clayfighter 2*	79,95	
Comanche 3.0*	69,95	
Commanche + Data	39,95	
Command & Conquer 1	**69,95**	
Command&Conqu. Data	24,95	
Levels: Total Destruction	19,95	
C & C 1 + Data	89,95	
Command & Conq. SVGA	**79,95**	
Command & Conquer 2	**79,95**	
C & C 2 Data	24,95	
New Alert	19,95	
C&C 2 + Data+Lösung	99,95	
C&C Soundtrack	29,95	N
Close Combat*	69,95	
Command Aces of t.Deep	74,95	
Conquest de Luxe	49,95	
Creatures	64,95	
More Creatures	17,95	
Crow: City of Angles	79,95	
Cyberspeed Win95	74,95	
Daggerfall*	69,95	
Dactylus	64,95	
Dark Hermetic Order*	74,95	N
Dark Reign	74,95	N
Darklight Conflict*	69,95	
Das schwarze Auge 1	24,95	
Das schwarze Auge 2	24,95	
Das schwarze Auge 3	29,95	
DSA 1+2+3	74,95	
Deadlock	69,95	
Deadly Skies*	74,95	
Deathdrome*	49,95	
Delirium*	69,95	
Demonworld*	64,95	
Der Planer 2	69,95	
Der Planer 2 Data	24,95	
Descent 2	39,95	
Destruction Derby 2	59,95	
Diablo	69,95	
Magic Diablo	19,95	
Die Fugger 2	49,95	
Die gr. Schlacht: Ardennen	64,95	
Die gr. Schlacht: Gettysburg	64,95	
Die gr. Schlacht um Shiloh*	64,95	
Die gr. Schlacht: Waterloo	64,95	
Die gr. Schl. Compilation	79,95	N
Die Pandora Akte	74,95	
Die Schlümpfe Win95	49,95	
Die Siedler	29,95	
Die Siedler 2	64,95	
Die Siedler 2 Mission	29,95	
Die Siedler 2: Übersiedler	19,95	N
Die Siedler 2: Siedeln II	19,95	N
Discworld 2	74,95	
Dominion*	69,95	
Dragonheart*	64,95	
Dungeon Keeper*	69,95	
Earth 2140	34,95	
Ecstatica 2*	69,95	
Elisabeth 1	64,95	
Eradicator*	64,95	
Extreme Assault	69,95	
Evidence*	69,95	
F 1 GP 2 dt.	79,95	
F1 GP2 Add Ons (tewi)	17,95	
F 1 GP 2 Fahrertraining	24,95	
F 1 Manager Professional*	69,95	
F1 Racing*	79,95	
F 22 Lightning II	79,95	
Fallout*	69,95	
FIFA Soccer 97	69,95	
FIFA Soccer Manager*	69,95	P
Final Set	64,95	N
Flip out	49,95	
Flugsim's siehe Sonderfeld		
Flying Corps	79,95	
Formel 1*	79,95	
Formular Cart	69,95	
Fragile Allegiance	69,95	
Gabriel Night 1	19,95	
Gabriel Night 2 dt.	64,95	
Games Cheats 2	24,95	
G-Nome	69,95	
Gene Wars	39,95	
Golf siehe Sonderfeld		
Grand Prix Manager 2	34,95	
Grid Run*	59,95	
Guts 'n' Garters*	79,95	
Hardwar*	79,95	
Hattrick Wins*	64,95	
Have a .I.C.E. Day	54,95	
Heart of Darkness*	a.A.	
Heroes of Might & Magic 2	67,95	
Hexagon Kartell	64,95	
Holiday Island	69,95	
Holiday Island Szenarien	19,95	
Hugo 3	59,95	
Hugo 4	59,95	
Realms of Haunting	74,95	
Rebel Assault 1	29,95	
Rebel Moon Rising	74,95	N
Rebel Assault 2	49,95	
Rebellion*	a.A.	
Rednek Rampage*	69,95	
Renegade 2*	54,95	
Resident Evil*	69,95	N
Riot*	59,95	
Riddle of Master Lu	69,95	
Risiko Win95	69,95	
Riverworld*	74,95	N
Road Rash Win95	49,95	
Robotron X*	74,95	
Rückkehr nach Krondor*	64,95	
Safecracker*	69,95	
Scarab	64,95	
San Franc. PD Homicide*	a.A.	
Schleichfahrt	69,95	
Scorcher	69,95	
SEGA Rallye	69,95	
Sensible World of Soccer	49,95	
Sensible W. of Soccer Update	24,95	
Sentien*	69,95	
Sherlock Holmes	69,95	
Silent Hunter	64,95	
Sim City 2000 Win	79,95	

Kundenservice groß geschrieben:

1. Bestellen Sie per Servicenummer 01805/225300
2. Versand im Sicherheitskarton (nicht bei CD Hüllen)
3. sofortige Weitergabe von Preissenkungen ⇨☎
4. Vorbestellungen können Sie jederzeit wieder ändern

Mehr Infos zu unseren Leistungen im nächsten Monat ...

Imperium Galactica*	69,95	
Independence Day Win95*	74,95	
Interstate '76	79,95	
Intervention	74,95	N
Iron & Blood*	69,95	
Iron Man / XO*	59,95	
Isnogud	64,95	
Jagged Alliance 2*	69,95	
Jedi Knights*	74,95	
Jetfighter 3*	69,95	

Geheimtip des Monats:

Dark Reign 74,95

"...überzeugt auf allen Gebieten - aus jetziger Sicht der mit Abstand vielversprechendste aller vorgestellten Titel.
... kein Mitbewerber bietet so viele Innovationen in einem einzigen Spiel."
PC Games 5/97 im Rahmen eines Artikels über 13 Echtzeitspielen.
Dem schließen wir uns an.

Kick Off 97	64,95	
KKND	59,95	
Koala Lumpur	59,95	N
Lands of Lore 2*	84,95	
Last Express	69,95	N
Last Rifles*	44,95	
Leisure Suit Larry 1-6 Classic	44,95	
Leisure Suit Larry 7	69,95	
Lode Runner online	79,95	
Lomax	59,95	N
Lord of the Realm 2 neu:dt	79,95	
Lost Vikings 2	59,95	
M1 A2 Abrams*	84,95	
Mad TV 2	69,95	
Magic the Gathering	69,95	
Marble Drop	34,95	
Marty 1+2*	64,95	N
Master of Orion	29,95	
Master of Orion 2	69,95	P
MAX	69,95	
MDK	69,95	
Mechwarrior: Mercenaries	79,95	
Megaman X3	34,95	P
Metal Lords*	77,95	
MIA Win95	74,95	N
Monopoly	54,95	
Monster Trucks*	69,95	
Moto Racer	69,95	N
bat 3 Win 95*	69,95	
MTV Aeon Flux	49,95	N
MTV's Slamscape	44,95	N
Myst dt	64,95	
NBA Hangtime Win95*	69,95	
Nascar Racing 2	74,95	
NBA Jam Extreme*	69,95	
NBA Live 97	69,95	
Need 4 Speed 2*	69,95	
Nemesis	69,95	
Net Zone*	59,95	
NHL 97	69,95	
NHL Open Ice*	69,95	
Night of the Monsters*	79,95	
No Respect	64,95	N
Obelix Win95*	44,95	
Olympic Gold*	49,95	
Outcast*	69,95	N
Outlaws	69,95	
Panzer General 2	39,95	
PC Games Cheats 2	24,95	
Perfect Weapon*	74,95	
Pete Sampras	74,95	N
Petko*	64,95	
Phantasmagoria 2	69,95	
Pinball 97	52,95	
Pirates! Gold	34,95	
POD	64,95	
Police Quest 1-4	44,95	
Pole Position	64,95	
Police Quest SWAT	69,95	
Power Chess*	84,95	
Power Play Hockey*	59,95	
Prisoner of Ice Win95	69,95	N
Privat Eye*	64,95	
Privateer 2: The Darkening	79,95	
Pro Pinball: Time Shock	59,95	N
Putty Squad*	69,95	
Rally Racing 97	74,95	
Rayman	34,95	
Data: More Sim Cities	17,95	
Sim Copter	69,95	
Sim Isles	69,95	N
Sim Park	69,95	
Sim Tunes	54,95	
Sim Paket	64,95	
Sonic & Nuckles Collection	49,95	
Soul Hunt*	59,95	
Space Quest 1-5	44,95	
Space Trader Win95*	59,95	
Speedster*	59,95	
Stadt der verlorenen Kinder	69,95	
Star General Win95	64,95	
Star Trek siehe Sonderfeld		
Star Wars Collection	49,95	
Star Wars: Yoda Stories*	34,95	
Stars	54,95	
Steel Panthers 2	64,95	
Sub Culture*	54,95	
Super Bubsy Win95	74,95	
Super Motocross*	64,95	
Swiv 3D Classic	44,95	P
Syndicate Wars	39,95	
Synergist*	69,95	
Terminator Sky Net	39,95	
Terror Trax*	34,95	
TFX 2000 Eurofighter+Data	79,95	
TFX EF 2000 Data	29,95	
TFX Super EF 2000 Win95	84,95	
TFX EF 2000	39,95	N
The Neverhood	74,95	
Timelapse	69,95	
Tiny Troops*	64,95	
The Devide*	54,95	
The Fallen	64,95	
The Simpsons	59,95	
Theme Hospital	74,95	
Tie Fighter	49,95	
Tigershark Win95*	74,95	N
Time Commando	39,95	
Time Warriors	64,95	N
Titanic*	64,95	
Tom Clancy SSN	49,95	
Tomb Raider	69,95	
Toonstruck	69,95	
Total Distortion	69,95	
Total Mania*	64,95	
Trash It!*	69,95	
Trophy Bass Fishing 2 Win95 e	69,95	
Twisted Metal Win95*	59,95	
UEFA Champions League 97	64,95	
Ultimat Mix*	64,95	
Urban Runner	59,95	
US Navy Fighter 97 Win95	79,95	
Vermeer	54,95	
Viking Conquest*	59,95	
Virtua Fighter	64,95	
Voodookid	69,95	N
Warcraft 2 Level Vol. 2	17,95	
Warcraft 2 Data	24,95	
Warcraft 2 Exclusive (+Data)	79,95	
Warcraft 2	44,95	N
More War: 100 neue Levels	24,95	
Warhawk Win95*	59,95	
Warwind	59,95	
Wing Commander 1-3*	54,95	
Wing Commander 4	54,95	
Wipeout 2097*	69,95	
Wizardry Gold	69,95	
WWF in your House	64,95	
X-Wing	29,95	
X-Men*	69,95	
X-Wing vs. Tie Fighter	69,95	
Z	64,95	
Zap it!	39,95	
Zapatalism Deluxe	44,95	N
Zombieville*	74,95	
Zone Raiders*	64,95	
ZPG*	67,95	
Zork: Nemesis Special	79,95	N

Preisaktion!

GP Manager 2	34,95
Larry 7	69,95
MDK	64,95
TFX 2000	39,95
Warcraft 2	44,95

Star Trek

Star Fleet Academy*	69,95	
Star Trek 25th anniversary	24,95	
Star Trek Borg	49,95	
Star Trek 2	24,95	
Deep Space 9	24,95	
Generations	69,95	N
Next Gen. Final Unity dt.	39,95	

Golf

Jack Nicklaus 4 Win95	74,95	N
PGA Eurotour Classic	29,95	
Links LS	84,95	
Links LS Kurs Collection 1-3 je	49,95	

Flugsimulatoren

Liste „Flugsims" anfordern!

Airbus 2 (Win95)*	69,95	
Flight unlimited Win95	69,95	
Flugsimulator 6.0 dt.	79,95	
Flugsimulator 5.1 dt	79,95	
FS 6 Designer + Scenery FFM	59,95	
FS 6 MS Expansion Pack	79,95	
FS FX upgrade	79,95	
FS Flight Adventures 1	59,95	
FS Flight Shop	79,95	
Final Approach	39,95	
Great Flight	19,95	N
Moving Map 2.0	69,95	
Navigator 6.0	44,95	
Rescue Air 911	69,95	
Schiratti Commander Gold	59,95	
Scenery & Object Design.	79,95	
Aircraft Collections je (Airbus, Boeing, Great Airlines, Businessflugzeuge, Rekordflugzeuge, Swiss Aircraft)	49,95	
Szenerien:		
Europe 1	54,95	
Europe 2	59,95	
Griechenland	59,95	
Kanarische Inseln*	59,95	
Karibische Inseln*	44,95	
Madrid	44,95	
Venedig	44,95	

Lösungshefte ab DM 9,95
zu Software ab DM 6,95

Sammelausgaben

Action Pack (*Silent Thunder, Earth Siege 2*)	69,95	
Award Winner (*Star Trek Next Generation, Pro Pinball: The Web, Bleifuß*)	39,95	N
Blue Byte Collection (*Battle Isle 2 + Data, Historyline, Die Siedler 1*)	39,95	
Essential Selection Flight (*1942 PAW, F-14 Fleet Defender, Wings of Glory*)	29,95	P
Funsoft Compilation (*PGA Tour Golf, Star Trek FU, Rallye Racing*)	74,95	
Funsoft Gun Pack (*Top Gun, Gun Ship 2000*)	39,95	
Funsoft Racing Pack (*Fatal Racing, Grand Prix*)	39,95	
funsoft Strategie Edition (*Ascendancy, Jagged Alliance, Kaiser Delux*)	49,95	
funsoft Simulations Edition (*Air Havoc, Flight unlimited, Aegis*)	49,95	
Game Box 50 Spiele (*Mad TV, Turrican 2, St. Thomas, The Return of Medusa, Traders, Winzer, Lollypop, Logical, MUDS, Lords of Doom, Black Gold*)	39,95	
Gigapack (*CivNet, Links386, Pro Pinball, Mephisto, F1 GP, Hattrick!, TFX EF 2000, Transport Tycoon Del., Rätsel des Meister Lu, Arcade America*)	79,95	
Gold Games - 15 CDs (*40 Spiele: Battle Isle, Anstoss, Ishar 1-3, Der Planer, Oldtimer, Whales Voyage 1+2, u. A.*)	39,95	
Lucas Arts Air Combat (*Battlehawks 1942, Their finest Hour, Secret Weapons of the Luftwaffe incl. Missions*)	39,95	
Megapack 6 (*Riddle of Master Lu, Pz. General 2, Kyrandia 3, Action Soccer, Steel Panthers, 3d Pinball*)	79,95	
Megapack 7 (*3D Ultra Pinball 2, Earthworm Jim, Caesar 2, Road Rash, Gene Wars, US Navy Fighters, Creature Shock, Heroes of M&M, Cyberstorm, A-10 Cuba*)	79,95	N
Megasixpack (*Terra Nova, Fantasy General, Magic Carpet 2, Comanche, Actua Soccer, Chaos Overlords*)	44,95	
Mystery Pack (*Phantasmagoria 1, Gabriel Knight 2*)	84,95	
Pinball (*25 Flipper: u.A. 3D Ultra Pinball, Pinball Dreams 2, Extreme Pinball*)	19,95	N
Pinball Pack (*3D Ultra Pinball 1+2*)	79,95	
Players Paradise (*1111 Spiele, 111 Spielelös., 11 Screensaver*)	24,95	N
Racing Pack (*Indycar 2, Nascar 1 + Track Pack*)	39,95	
Westwood Compilat. (*Kyrandia 1-3, Dune 2, Lands of Lore*)	69,95	

Multimedia

Gold 3 - 40 Progs auf 10CDs (*u.A. Wordstar f. Win 2.0, Borland Paradox Win, Harvard Graphics, Winclean uninstaller*)	39,95
Ultra Pack 2 (*Chronik d. 20 JH., Autoatlas D, Wohnungsplaner, WISO mein Geld, ADAC Auto 96, Falk City guide, Lotus Organizer 1.1*)	79,95
Microsoft Multimedia	
3 D Filmstudio Win95	69,95
Autoroute Europa 5.0	109,95
Cinemania 97	59,95
Encarta 97 Enzyklopädie	169,95
Encarta Weltatlas	94,95
Music Central 97 Win95	59,95

Hits für Kids

Liste "Kindersoftware" anfordern
ADI

Junior Lesen u. Rechnen 4-6 J.	64,95
Junior Lesen u Rechnen 6-7 J.	64,95
Grundschule Deutsch 1+2	64,95
Grundschule Mathe 1+2	64,95
Grundschule Deutsch 3+4	64,95
Grundschule Mathe 3+4	64,95
Sekundarst. Deutsch 5+6	64,95
Sekundarst. Mathe 5+6	64,95
Sekundarst. Deutsch 7+8	64,95
Sekundarst. Mathe 7+8	64,95
Multimedia Englisch 5 od.6	64,95
Multimedia Englisch 7 od. 8	64,95
Barbie Druckstudio	49,95
Barbie Filmstudio	49,95
Barbie Modedesigner	59,95
Blinky Bill	29,95
König der Löwen	79,95
Leonardo je	29,95
Ollis große Reise	49,95
Ollis Welt	54,95
Pocahontas	79,95
Prof. Tims verrü. Werkstatt	59,95
Toy Story Spiele Action	44,95
Tuneland	29,95
Urmel's Filmstudio	34,95
Zwillinge im Zauberland	39,95

HARDWARE

Liste „Zubehör" anfordern

Speicherbausteine PS/2 60ns
Aufgrund der derzeitigen starken Schwankungen bitte aktuelle Tagespreise erfragen!
nur Markenware!

Joysticks	
Notebook Joystick Karte (PCMCIA II Karte für 2 Joysticks)	149,95
Alfa Dread Joypad	29,95
Alfa Twin Box	29,95
CH Products	
Flightstick	59,95
Flightstick Pro	99,95
F 16 Flight Stick	74,95
F 16 Combat Stick	129,95
F 16 Fighter Stick*	189,95
Virtual Pilot	119,95
Virtual Pilot Pro	169,95
Throttle	129,95
Throttle Pro	169,95
Pedals	99,95
Pedals Pro	169,95
Gravis	
Gamepad	29,95
Gamepad Pro	49,95
Analog Pro	39,95
Blackhawk	54,95
Thunderbird	84,95
Firebird 2	129,95
Grip + 2 Game Pads	139,95
Grip 2er Pack	59,95
Logitech	
Thunderpad	29,95
WingMan light	44,95
WingMan extreme	79,95
Warrior	119,95
Microsoft	
Sidewinder Gamepad	54,95
Sidewinder Pro	79,95
Sidewinder Pro+Hellbender	99,95
Thrustmaster	
TM Formula T1 Lenkrad	149,95
TM Formula T2 Lenkrad	219,95
TM T2 Lenkrad + POD	239,95
Soundkarten	
SB 16 VE IDE Plug&Play	159,95
SB 32 Plug&Play	219,95
Yam. Wavetable Upgrade	199,95

LADENGESCHÄFTE

Ladenpreise können abweichen!

Böblingen:
Poststr. 36

Wir sind umgezogen!
Ab sofort im Kino!

Kempten:
In der Brandstatt 6

Gerberstraße
Kloster-steige
In der Brandstatt
Kronenstraße
Rathausstraße
Game It!

Actionspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

X-WING VS. TIE FIGHTER

Luke Skywalker ist überzeugt, die Macht auf seiner Seite zu haben. Darth Vader behauptet von sich dasselbe. Wer Recht hat, können Sie nun selbst entscheiden: LucasArts überläßt es Ihnen, ob Sie für oder gegen den Imperator kämpfen wollen.

Die Einleitung zu einem neuen »Star Wars«-Spiel zu schreiben ist nicht einfach. Denn im Prinzip ist über George Lucas' Sternenepos praktisch alles schon mal gesagt worden, was zu sagen ist. Deshalb kommen wir gleich zum Kernpunkt dieses Artikels: »X-Wing vs. TIE Fighter« ist endlich fertiggestellt – der Krieg der Sterne geht weiter – pünktlich zum Kino-Revival.

Während in den beiden Vorgängerprogrammen »X-Wing« und »TIE Fighter« schon von vornherein feststand, für welche Seite der Macht Sie im ewigen Kampf von Gut gegen Böse antreten würden, haben Sie dieses Mal die freie Wahl. Egal, ob mit X-, A- oder Y-Wing, TIE Fighter, TIE Interceptor oder TIE Advanced, letztlich bestimmen Sie, wie Sie in die Schlacht ziehen. Dabei können Sie Ihren Kampfflieger nicht nur mit Raketen oder Photonentorpedos verschiedener Bauarten ausrüsten, sondern neuerdings auch elektronische Störsysteme, Düppelstreifen und Leuchtgeschosse zur aktiven Raketenabwehr mitnehmen.

Rund 60 Einsätze warten darauf, von bis zu acht Mitspielern bestritten zu werden (siehe auch den Extrakasten). Vor allem für Einsteiger eignen sich simple Kopf-an-Kopf-Kämpfe, die derjenige gewinnt, der nach einer gewissen Zeitspanne die meisten Abschüsse erreicht hat. Asteroiden- und Minenfelder bringen als Hindernisse etwas Spannung ins Turnier. Ebenfalls zeitabhängig sind Angriffe gegen Frachter, die nach einem bestimmten Limit in den Hyperraum verschwinden. Aber auch größere Schlachten mit komplexeren Aufgabengebieten stehen auf dem Flugplan. So verteidigen Sie mal einen Fabrikationstender oder verhelfen einem befreundeten Schiff zur Flucht. Jeder Spieler läßt sich jedem Geschwader zuteilen, so daß man miteinander oder gegeneinander antreten darf; fehlende Kontrahenten ersetzt der PC. Fast alle Spielarten bietet das Programm auch in Kombinationswettbewerben an, wo die Punktzahl erst nach mehreren Gefechten verrechnet wird. Für jeden Teilnehmer wird eine eigene Statistik über Abschüsse, verlorene Raumschiffe und Hilfestellun-



Auch imperiale Schiffe erstrahlen in neuem Glanz: Sämtliche Objekte wurden verschönt und mit komplexeren Texturen versehen.

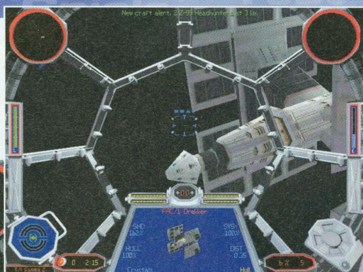


Ein Gegner vergeht in lodernder Flut. Allerdings sind die Explosionen etwas grobpixelig.

DIE MACHT DER MULTIPLAYER

Die Entwickler von LucasArts haben »X-Wing vs. TIE Fighter« in allererster Hinsicht für Netzwerkspieler entworfen. Bis zu acht Piloten aus beiden Lagern können sich in jeder nur denkbaren Konstellation bekämpfen. Dabei fungiert der Spieler mit dem schnellsten Rechner als Host; er sucht die Schlachten aus, teilt ein, wer auf welcher Seite und in welchem Geschwader fliegt.

Haben Sie keinen Zugang zu einem Netzwerk, dürfen Sie über das Internet via Modem trotzdem zu mehreren kämpfen. Vollautomatisch verbindet Sie das Hauptprogramm mit der »LucasArts Rebel HQ«-Seite. Nach einer formellen Anmeldung fliegen Sie mit Piloten aus aller Welt. Allerdings funktioniert das nur mit dem Internet Explorer von Microsoft. Daneben können Sie auch selbst als Host über das Internet auftreten, ohne den Umweg über LucasArts. Allerdings ist dann die Mitspielerzahl auf vier beschränkt. Ganz konventionelle Duelle zu zweit lassen sich per Modemdirektverbindung austragen. Sämtliche Modi werden in einem Extra-Handbuch ausführlich erläutert, so daß auch weniger versierte Einsteiger keinerlei Probleme haben dürften.



Diese Fabrikationsanlage wird nicht mehr lange existieren.



Während der Einsätze können Sie auf befreundeten Schiffen zwischenlanden.



Daten über Daten: Auf dem Statistikbildschirm werden alle Aktionen peinlich genau vermerkt.


Im Duellmodus kämpft jeder gegen jeden. Deshalb hat dieser A-Wing auch keine Chance mehr.

gen für Kollegen geführt. Außerdem kann man im Laufe der Zeit seinen Kadettenrang durch die Zahl der absolvierten Einsätze verbessern. Spielerisch ist das aber von keinerlei Bedeutung. Ganz eifrige Piloten ergattern Extrapunkte, indem Sie Sonderaufgaben erledigen. Allerdings ist nirgendwo verzeichnet, was man dafür genau tun muß; hier hilft nur ein wenig Forschungsarbeit. Die altbekannte 3D-Engine wurde komplett überarbeitet. Alle Objekte sind nun mit hochauflösenden Texturen überzogen, Lichteffekte sorgen für etwas Glanz im All. Bei ausreichender Rechengeschwindigkeit (ab einem Pentium/166) können Sie das alles sogar in High-Color genießen. Die Galaxien und Sternennebel im Hintergrund wirken aber immer noch wie aufgeklebt und passen nicht so recht zu den ansonsten sehr hübschen Grafiken.

Von den Vorgängern fast unverändert übernommen wurde die Steuerung. Man merkt ihr jederzeit an, daß das Entwicklerteam um Lawrence Holland eigentlich mal Flugsimulationen wie »Their finest Hour« oder »Secret Weapons of the Luftwaffe« entwickelt hat. Stets müssen Sie die Energiezufuhr für Schilde, Laser und Motor regulieren. Ganz neu ist die automatische Erfassung gegnerischer Geschosse. Dadurch kann man Raketen oft abschießen, lange bevor sie gefährlich werden. Das Kommunikationssystem wurde auf den Mehrspielermodus zugeschneidert. So lassen sich beispielsweise Ziele per Knopfdruck an einen Mitspieler übergeben. Das erleichtert vor allem Deckungsflüge im gleichen Geschwader. Natürlich dürfen Sie auch ganz normal chatten, allerdings haben Sie im Eifer des Gefechts dafür nur wenig Zeit. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Mal abgesehen von Dungeon Keeper gehört X-Wing vs. Tie Fighter zu den Titeln, die ich mit der größten Spannung erwartet habe. Als begeisterter Spieler beider Vorgänger freute ich mich auf eine saftige Kampagne und heiße Multiplayer-Schlachten. Gleich zwei CDs fanden sich in der Schachtel, und meine Erwartungshaltung schoß ins Unermeßliche. Doch bereits ein erster Blick ins Handbuch ließ Schlimmes befürchten. Bei allem Aufwand, der für die Mehrspielermodi getrieben wurde, haben Lawrence Holland und sein Team doch glatt den Solospieler vergessen. Schön, man kann jeden der rund 60 Einsätze auch allein absolvieren, nur fehlt dazu ein motivierendes Element. Rahmenhandlung und Feldzüge werden Sie vergeblich suchen. Außer der schicken 3D-Engine wurde auf jedes schmückende Beiwerk verzichtet.

Auch die Missionen hat man in den Vorgängern schon zu Genüge geflogen. Warum nicht mal ein Einsatz auf einer Planetenoberfläche, und wo ist überhaupt der Todesstern? Kontaktfreudige Mehrspieler haben jedoch sofort Spaß an X-Wing vs. TIE Fighter. Da so ziemlich jede denkbare Spielart vertreten ist, steht heißen Schlachten im kühlen Raum nichts im Wege. Sollten Sie zu letzterer Gruppe gehören, ist LucasArts neues Spiel aus dem Krieg-der-Sterne-Universum genau das Richtige für Sie. Solisten werden im alten X-Wing oder TIE Fighter, die beide derzeit zum Budgetpreis zu haben sind, erheblich besser bedient.

X-WING VS. TIE FIGHTER

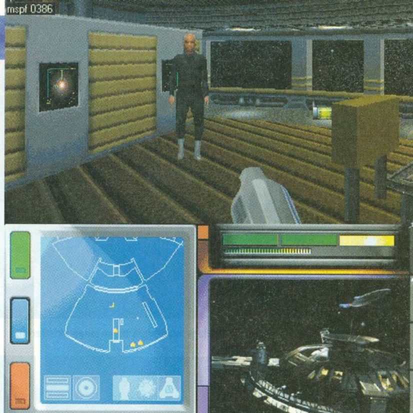
Hersteller:	LucasArts	**Empfohlene Hardware:**
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/166, 32 MByte RAM
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk/Internet)	**Benchmark:** ❶❷❸④⑤
		Sprache: Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut



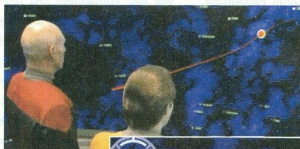
Action-Adventure für Fortgeschrittene

STAR TREK – GENERATIONS

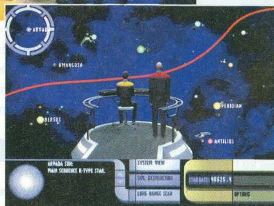
Lange nach dem achten Enterprise-Film materialisiert das Spiel zum siebten Teil, »Star Trek – Generations«, doch noch auf unserem Planeten. Kann ein Action-Adventure zur wohl beliebtesten Science-Fiction-Serie in diesem Quadranten Fans und Nicht-Anhänger gleichermaßen begeistern?

Vor rund zweieinhalb Jahren flimmerte der siebte Raumschiff-Enterprise-Film namens »Star Trek – Generations« über die Leinwände der Kinos. Der erste Streifen mit der nächsten Generation um Captain Picard sollte den Spagat schaffen, neben den Fans der neuen Serie auch die Freunde der alten Recken anzusprechen: In weiteren Gastrollen waren Scotty, Checkov und, prägnant in Szene gesetzt, Captain Kirk persönlich zu sehen. Die Reaktionen der Kinobesucher fielen eher durchwachsen aus, die meisten wußten mit der konfusen Story, die vor logischen Fehlern nur so strotzte, nichts anzufangen. Prompt wurde das »Gesetz der ungeraden Star-Trek-Filme« bemüht – die Teile eins, drei und fünf waren allesamt keine großen Publikumslieblinge. Mutig also von Microprose, gerade Nummer sieben in ein Computerspiel zu packen.

Generations ist ein Action-Adventure, das lose der Filmhandlung folgt. Die Crew der Enterprise-D ist auf der Jagd nach dem El-Aurianer Dr. Soran, der ganze Sonnensysteme auslöscht, um die Flugbahn des mysteriösen Nexus zu beeinflussen. Dieser Nexus ist ein Ort ewiger Jugend und Glückseligkeit, etwa vergleichbar mit einem PC, auf dessen Festplatte automatisch die neuesten Spiele erscheinen. Warum allerdings der Bösewicht nicht einfach ein Raumschiff nimmt und in den Nexus hineinfliegt, anstelle ihn auf einen Planeten umzuleiten, bleibt unklar.



Picard und Data in der stellaren Kartographie: in einer Videosequenz ...

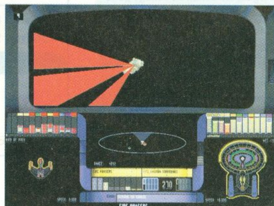


... und hier zum Vergleich in der Spielumsetzung.

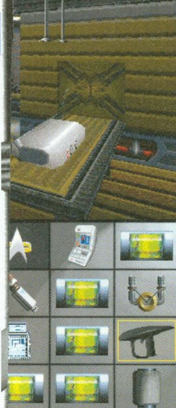
Los geht es nach einem stimmungsvollen Einführungsvideo, das Originalszenen aus dem Film zeigt, in der stellaren Kartographie. Hier überblicken Sie mit Data und Jean-Luc Picard alle relevanten Systeme, die Dr. Soran verändern will, um den Nexus in die gewünschten Bahnen zu lenken. Einige Hinweise von Data geben Ihnen eine Idee, wo Sie es als nächstes mit der Suche nach Soran probieren könnten. Dekorativ kleben auch ein paar gegnerische Raumschiffe auf der Karte, ein Flug in ein derart bewachtes Gebiet führt zu einer Raumschlacht. Waren Ihnen diese Gefechte in Interplays Abenteuern mit Kirk & Co. zu hart, freuen Sie sich: Auf Ihren Befehl hin nimmt die Crew den Gegner ins Visier – Sie knallen ihm dann ihm per Mausklick einen Photonentorpedo vor den Bug. Allerdings fragt man sich da, warum dieser K(r)ampf überhaupt im Spiel gelassen wurde, wenn er so lächerlich einfach durchzustehen ist. Jedenfalls geht es nach erfolgreicher Ankunft im Sonnensystem darum, durch ein paar Scans den Aufenthaltsort von Soran festzustellen. Dann wird elend lange nachgeladen:



Der Klingone auf der Geheimbasis bringt Ihrem Disruptorfeuer ein joviales Grinsen entgegen.



Schreck laß nach: Die Raumkämpfe zeichnen sich nur durch optische und spielerische Schlichtheit aus.





... liegt das Schicksal des Amargosa-Systems in Ihren Händen. Frohes Entschärfen!



In diesem Gang gut zu erkennen: Bugs in der Automap und grobgerasterte Umgebungsgrafik.

◀Rennen gegen die Zeit: Nachdem Soran die Trilithium-Ladung startklar gemacht und gezündet hat ...



Data unter Wasser: Schon kleine Mauervorsprünge erweisen sich für den Androiden als unüberbrückbar.

Selbst bei 32 MByte RAM empfiehlt sich die 370 MByte starke Vollinstallation. Anschließend beamen Sie sich in der Gestalt eines Besatzungsmitglied wie Worf, Data, Riker oder LaForge auf den betreffenden Himmelskörper. Dort müssen Sie sich in einer 3D-Umgebung der Marke »Hexen« nach dem Doktor und seinen eventuellen Opfern umsehen. Dabei ist die Steuerung gewöhnungsbedürftig: Mit der Maus wird geschossen und im Inventar herumgefuhrwerkt, mit der Tastatur bewegen Sie sich umher. Die Grafik wirkt veraltet – so sehen alle zu rettenden Wissenschaftler in der ersten Mission gleich häßlich und gepixelt aus. Von sanften Bewegungen ist vom P/90 bis hin zum P/200-MMX nichts zu spüren. Treffen Sie auf feindliche Romulaner oder Klingonen, empfiehlt es sich, die Hand am Abzug beziehungsweise der Maus zu lassen. Kurzfristig kommt Atmosphäre auf, wenn Ihr Teammitglied sich mit der Enterprise in Verbindung setzt. Alle Original-Akteure haben den PC-Ebenbildern ihre Stimme geliehen. Die Stimmung jedoch verfliegt schnell ob der üblen Rätsel. Ein Beispiel: In einer Mission muß Data unter Wasser vorankommen. Leider bleibt er an einer etwa kniehohen Stufe stehen – das wird mit dem Gewicht (!) des Androiden erklärt. Die Designer haben wohl die TV Episoden verpaßt, in denen Data mühelos meterhohe Hürden überwindet.

Rund ein Dutzend zeitkritischer Missionen gilt es zu bestehen – anders als beim Kinofilm können Sie Soran sogar das Handwerk legen. Dabei ist die Speicherfunktion unter aller Kanone – es kann wie weiland bei der indizierten Star-Wars-Ballerei »Dark Forces« nur vor oder nach einem Level gespeichert werden. Gleich in der ersten Mission kostete uns das graue Haare: Auf der Forschungsstation bekam Riker einen Schuß zuviel ab. Neustart des Levels. Nun kannten wir die groben Positionen der Gegner und konnten bis auf einen Mann alle Crewmitglieder in Sicherheit beamen. Dann jedoch versperrte Soran selbst den Weg und verpaßte uns einen Schuß zuviel. Neustart des Levels. Nun alle Romulaner ausschalten, Verwundete heimbeamen, Soran ausweichen, aber die startbereite, sonnenzerstörende Sonde kann nicht aufgehalten werden. Neustart des – halt! So etwas macht keinen Spaß mehr. Zwar ist es erst einmal nicht tragisch, wenn Sie ein Sonnensystem so dem Untergang preisgeben, aber beim zweiten systemweiten Genozid wird die Enterprise vom Krisenherd abgezogen. (ra)

ROLAND AUSTINAT

Beim flüchtigen Hinsehen wird in Star Trek – Generations jede Menge geboten – die Originalschauspieler sprechen die Texte ihrer gezeichneten Alter Egos, stimmungsvolle, teilweise noch nie vorher gezeigte Ausschnitte aus dem Kinofilm lassen die Vorfreude auf die Einsätze ins Unermeßliche steigen. Doch dann kommt der Absturz: Selbst eingefleischte Fans packt bei den grafisch recht dilettantisch gemachten und extrem mies designten Missionen das Grausen. Dies sagt Ihnen jemand, der neben gut 70 Star-Trek-Büchern sämtliche TV-Episoden mit Kirk und Picard auf Video hat und seit sechs Jahren Mitglied im offiziellen Enterprise-US-Fanclub ist.

Ich fand den fünften Film im Kino witzig, die PC-Umsetzung lausig. Star Trek – Generations setzt noch eins drauf: Es zeigt, wie man aus einer schlechten Filmvorlage ein noch schlechteres Spiel machen kann. Vor dem totalen Absturz retten nur die Videosequenzen, die Originalsprecher und -geräusche. Da hat mir selbst Star Trek – Borg um Längen mehr Laune gemacht. Ach ja, wenn Sie in anderen Zeitschriften längere Tests mit besseren Wertungen und mehr Bildern finden sollten: Schauen Sie doch einfach mal auf die Microprose-Homepage (www.microprose.com). Na, kommen Ihnen die Bilder bekannt vor?

STAR TREK – GENERATIONS

Hersteller:	Microprose	**Empfohlene Hardware:**	P/166, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Sehr schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

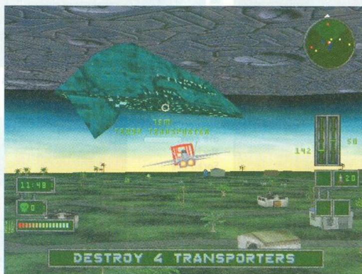
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

INDEPENDENCE DAY

Der Film mit den gigantischen Raumschiffen war dank der brillanten Special-Effects ein Riesenerfolg. Kann das Spiel da mithalten, jetzt wo es an Ihnen liegt, die Welt zu retten?

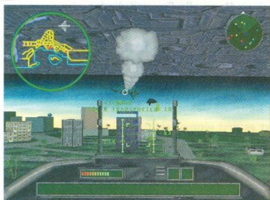
Mit Filmlizenzen ausgestattete Spiele jagen Testern seit eh und je einen Schauer über den Rücken: Zeitdruck hat noch selten ein ausgereiftes Spiel begünstigt. Außerdem scheint nach dem Erwerb der teuren Lizenz im Budget oft nicht mehr viel Geld für die Programmierer übrig zu bleiben.

Fox Interactive betraute Radical Entertainment mit der Aufgabe, es diesmal besser zu machen. Dort entschied man sich, »Independence Day« im Stil des Arcade-Klassikers »Afterburner« umzusetzen. Anders als beim Vorbild, wo man nur stur geradeaus flog, kann man sich nun innerhalb der Level frei bewegen. Das Ambiente bilden Städte wie New York, Paris oder Moskau, alle sehr detailgetreu dargestellt. Für eine Sightseeing-Tour bleibt jedoch wenig Zeit: Wenn Sie das Missionsziel nicht innerhalb eines engen Zeitlimits erfüllen, legt das Riesenraumschiff, das bedrohlich über der Stadt schwebt, diese in Schutt und Asche. Also muß der Spieler zusammen mit seinem etwas trotteligen Wingman diverse Alienschiffe und andere Anlagen zerstören. Selbstverständlich rücken die Aliens in großer Zahl an, um das zu vereiteln. Bei all der Action geht trotz Radar die Übersicht leicht verloren. Da die neun Level zudem etwas wenig Bewegungsfreiheit lassen, ist ein überlegtes Vorgehen kaum möglich: Die »anhänglichen« Außerirdischen gönnen Ihnen keine Verschnaufpausen. Somit sind auch die fünf verschiedenen Kamerawinkel eher überflüssig. Genauso wie die zehn verschiedenen Jets, die man als Extras aufsammeln und im nächsten Level fliegen kann: In Panzerung und Geschwindigkeit unterscheiden sie sich kaum, das Flugverhalten ändert sich überhaupt nicht.

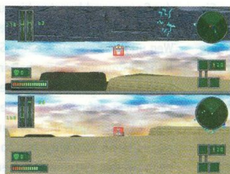


Hier sehen Sie eines der größeren Alien-Schiffe, natürlich stark gepanzert.

Ist eine Stadt gerettet, wird man nicht wie im Intro mit Videoszenen aus dem Film belohnt, sondern nur durch etwas lieblos geratene Missionsbeschreibungen auf den nächsten Einsatz eingestimmt. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei kontinuierlich an, leider bauen die mageren Zwischensequenzen nicht gleichzeitig eine stimmungsvolle Story auf. Vor jedem neuen Level gibt es die Möglichkeit, abzuspeichern. Zwei Mehrspielermodi sorgen für etwas Spannung: zu zweit an einem Rechner dank Splitscreen oder im Netzwerk. Der Splitscreen-Modus erinnert an den 8-Bit-Shooter »Top Gun«, erfreulicherweise geht die Übersicht nicht verloren. Wenn man im Netzwerk gegeneinander antreten will, braucht jeder Rechner eine CD. **(ab)**



Die Rakete findet selbst ihr Ziel.



Kein Geschwindigkeitsverlust im Split-Screen-Modus, die Übersicht ist ausreichend.

ALEX BRANTE

Der Film baut nach einer Stunde ab – ähnlich ergeht es dem Spiel. Man merkt ihm seine kurze Entwicklungszeit an: zu kleine Level, die nicht mit taktischem Vorgehen, sondern nur mit brachialer Gewalt und einem gehörigen Quentchen Glück zu meistern sind.
Mit der schwammigen Steuerung und dem Flummi-Effekt, wenn man gegen Hindernisse prallt, hat mich das Spiel nur für eine kurze Zeit in seinen Bann gezogen. Auch die Grafik ist nicht auf dem neuesten Stand, jedoch weiß der Sound zu gefallen. Zweifelsohne wird sich Independence Day im Kielwasser des riesigen Filmerfolgs trotzdem gut verkaufen. Ich frage mich weiterhin, ob es irgendwann ein Spiel zum Film geben wird, das mehr zu bieten hat, als nur den Namen.

INDEPENDENCE DAY

Hersteller:	Fox Interactive	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/120, 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

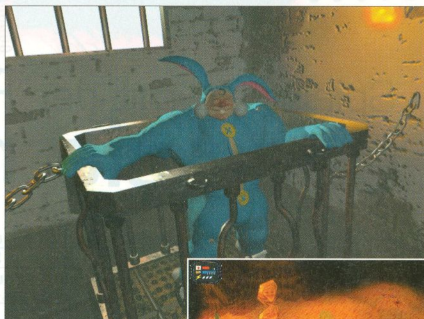


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

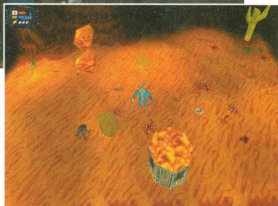
Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

RELOADED

Ob Psychopath im Osterhasenkostüm oder waffenstarrende Kampfnonne: Bei Reloaded wird jede Spielart des Irrsinns mit einem Lauf voll Blei bedient.



Sieht er nicht putzig aus, der Kleine?



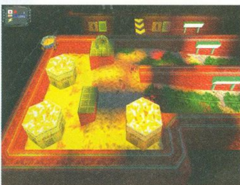
Nein, sieht er nicht.

Der Nachfolger des auf der PlayStation indizierten Action-Shooters »Loaded«, mit dem originellen Namen »Re-Loaded«, kommt diesmal nicht nur für die Konsole heraus. Auch schießwütige PC-Besitzer dürfen sich ins verrückte Actiongetümmel stürzen. In der Rolle eines durchgeknallten Psychopathen versuchen Sie F.U.B., den aus dem ersten Teil bekannten Gegenspieler, zur Strecke zu bringen. F.U.B. agiert diesmal im Körper eines jungen Künstlers und hat sich ein neues Hobby zugelegt: Plastische Chirurgie an echten Planeten. Klar, daß man so etwas nicht ungestraft hinnehmen kann.

Zu Spielbeginn wählen Sie also einen von sechs Protagonisten, die sich, abgesehen vom Äußerlichen, durch ihre Geschwindigkeit und ihre Bewaffnung unterscheiden. Ein kurzes, liebloses Briefing informiert Sie über den bevorstehenden Einsatz, und schon geht die wilde Schießerei los. Der Spieler blickt von schräg oben auf das Geschehen, wobei die Kamera nicht starr über der Spielfigur verharrt, sondern mitschwingt und so tote Winkel von Mauern und Felswänden vermeidet. Das Spielprinzip ist denkbar einfach. Ihre Figur zerlegt mit ihrer ganz persönlichen Waffe die angreifenden Schergen des F.U.B. in unansehnliche Fleischbrocken, die dann wie roter Fliegendreck auf dem Bildschirm kleben. Der eigene Tod wird mit Rot-Kreuz-Kästen, Power-ups für die Waffen und Ultra-Bombs nach Möglichkeit hinausgezögert. Den Ausgang eines Levels erreicht man mit Hilfe von Schaltern, Schlüsseln oder ähnlichem, manchmal ist auch ein kleiner Auftrag zu erfüllen, etwa »zerstöre alle Radartürme«.

Zwei Grafikmodi (320 x 200 und 640 x 480) sind möglich, die allerdings beide ihre Tücken haben. Zwar läuft das Spiel in der niedrigen Auflösung flüssig, doch der resultierende Pixel-Wirrwarr gibt nicht allzuviele Details preis. Bei 640 mal 480 Bildpunkten sieht das Ganze schon wesentlich besser aus, zum ruckelfreien Laufen ließ sich Reloaded dann aber selbst auf einem P/166-MMX nicht überreden. Die Mehrspieleroptionen sind breit gefächert. Ob zu zweit an einem Computer, über Modem, Nullmodem oder im Netzwerk, auf irgendeine Art kann sich jeder mit einem willigen Mitstreiter verbinden.

(vs)



»Butch« verbrennt sich gleich die Füße.

VOLKER SCHÜTZ

Ich wähle also »Mamma«, einen Berg von einem Mann, und denke: »Was für ein witziger und nett erdachter Charakter«. Was ich dann wirklich vor mir sehe, ist ein Berg von Pixel, der mich nach »Mama« rufen läßt, und Adjektive wie »witzig« oder gar »nett« erscheinen mir plötzlich völlig abwegig. Also stelle ich die Auflösung auf 640 mal 480 und zoome mit der Kamera ein wenig von der Spielfigur weg. Der etwas erfreulichere Anblick, den das bringt, wird aber durch das anschließende Ruckeln sofort wieder zunichte gemacht.

Schließlich gebe ich auf und spiele im pixeligen 320er-Modus. Dort sind die Level aber dermaßen unübersichtlich und unschön anzuschauen, daß einem schnell der Spaß an Reloaded vergeht. Die genauso unansehnlichen Gegner sind schwer zu treffen, da ein gezieltes Schießen aus der sich verändernden Vogelperspektive nur bedingt möglich ist. Ob die dargestellte Brutalität ein Grund für oder gegen die Kaufentscheidung ist, muß jeder selber wissen. Aber ich bin mir ziemlich sicher, daß Gewalt allein jedenfalls kein gutes Spiel ausmacht.

RELOADED

Hersteller:	Gremlin Interactive	**Empfohlene Hardware:** P/200-MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:** ❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Modem, Nullmodem, Netzwerk)	**Sprache:** Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

A BLUE BYTE SOFTWARE PRODUCTION

EXTREME ASSAULT

KNALLHARTE ACTION - GNADENLOS SCHNELL - KOMPLETT IN 3D

JETZT AUF PC CD ROM!

VON DEN MACHERN DER ERFOLGSTITEL

DIE SIEDLER™

SCHLEICHFAHRT™

BATTLE ISLE™

BEHERRSCHEN SIE HIMMEL UND ERDE MIT DEM "SIOUX AH-23" KAMPFHELIKOPTER UND DEM "T1" GEFECHTSPANZER. EXTREME ASSAULT™ BIETET BLITZSCHNELLE 3D ACTION MIT DETAILLIERTER GRAFIK, WIE SIE BISLANG NICHT ZU SEHEN WAR. DIE ABWECHSLUNGSREICHE LANDSCHAFT MIT TRANSPARENTEN TEXTUREN IST KOMPLETT IN 3D GEHALTEN. SIE WERDEN IHREN FINGER NICHT MEHR VOM FEUERKNOPF NEHMEN KÖNNEN.

57 ANSPRUCHSVOLLE MISSIONEN • 6 RIESIGE OPERATIONSGEBIETE • ECHTZEIT 3D MISSION-BRIEFINGS • DYNAMISCHE COCKPITPERSPEKTIVE • 3 ERWEITERBARE BASISWAFFENSYSTEME • ZAHLLOSE BONUSGEGENSTÄNDE ZUM AUFSAMMELN • 41 VERSCHIEDENE GEGNERTYPEN • DIGITALE SPRACHAUSGABE • MITREISSENDER SOUNDTRACK • BIS ZU 4 SPIELER KÖNNEN ÜBER LOKALE NETZWERKE GEGENEINANDER ANTRETEN











BLUE BYTE SOFTWARE • EPPINGHOFER STRASSE 150 • 45468 MÜLHEIM AN DER RUHR • TELEFAX: 0208.4508899 • HTTP://WWW.BLUEBYTE.DE

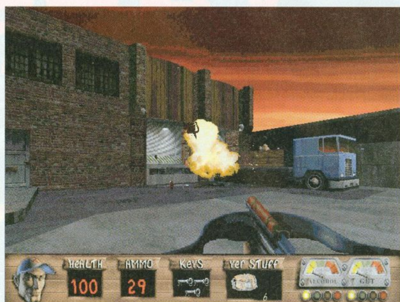
Actionspiel für Fortgeschrittene

REDNECK RAMPAGE

Farmer-Alltag in Kansas: Aliens entführen Zuchtschweine und klonen harmlose Dorfbewohner. Das schreit nach einem Massaker in Duke-3D-Manier.

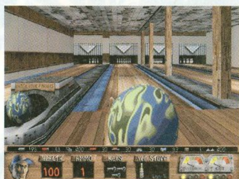
Aliens haben Bessie, das preisgekrönte Zuchtschwein von Leonard und Bubba, entführt. Logisch, daß die beiden Hinterwäldler, mit Intelligenz genauso spärlich ausgestattet wie mit sauberer Unterwäsche, sich sofort auf den Weg machen, das liebe Rüsseltier zu befreien. Behilflich ist ihnen dabei ein Waffenarsenal, das vom Brecheisen bis zur außerirdischen Energiewaffe reicht. Damit kämpfen sich die beiden Bauern in typischer »Duke Nukem«-Manier durch 14 alienverseuchte Level. Zwar wurde auch die Grafik-Engine von Apogees 3D-Shooter verwendet, doch hat das Spiel mit dem futuristischen Original-Ambiente nur noch wenig zu tun. Bei »Redneck Rampage« wüten die Kämpfe in Farmhäusern, Scheunen oder den Gassen amerikanischer Kleinstädte. Während Sie sich wilde Feuergefechte mit den Außerirdischen und den von diesen geklonten Dorfbewohnern liefern, laufen Ihnen Hühner und Schweine um die Füße. Auch die vom indizierten Duke Nukem bekannten Extra-Gegenstände wurden kräftig überarbeitet. Anstelle des üblichen Rot-Kreuz-Kastens hilft den leicht lädierten Hillbillies eine Flasche »Cheap Ass Whiskey« oder eine Tüte »Pork Rinds« wieder auf die Beine. Aber Vorsicht, überhöhter Alkoholkonsum bleibt nicht ohne Folgen. Hat Ihr Bildschirmheld einen sitzen, reagieret die Steuerung nicht mehr zuverlässig und die Grafik wird grobpixliger.

Beim alten geblieben ist die gewohnte Suche nach Schlüsseln und Schaltern, um den Ausgang eines Levels zu erreichen. Dort wartet dann Ihr Freund Bubba, den Sie zur Begrüßung mit dem Brecheisen auf den Kopf schlagen müssen.



Die explosive Munition der Armbrust ist nichts für schwache Nerven.

Der witzige Country-Sound direkt von CD paßt gut zur ländlichen Umgebung. Auch die Soundeffekte und Sprüche lassen kein Klischee vom stupiden und unflätigen, amerikanischen Farmer aus. Die Grafikmodi reichen von 320 mal 200 bis 1600 mal 1200, doch von den höheren Auflösungen sei abgeraten. Nur weil die Grafik-Engine übernommen wurde, liegt die Geschwindigkeit noch lange nicht in einem mit Duke Nukem (indiziert) vergleichbaren Bereich. Auf einem P/166-MMX läuft die 800er Auflösung keineswegs ruckelfrei. Einen P/90 zwingt schon die 320er Auflösung in die Knie. Die Netzwerkoptionen wurden wie beim Vorbild beibehalten, so daß man auch im Freundeskreis beweisen kann, wer der größte Bauer ist. (vs)


Einer der wenigen wirklich originellen Einfälle: die Bowlingbahn.

VOLKER SCHÜTZ

Redneck Rampage kommt trotz der witzigen, ländlichen Umgebung vom Spielspaß nicht annähernd an das Vorbild von 3D Realms heran. Daß die Monster ungeheuer zäh sind, mag manchem Profi noch als Herausforderung gelten, doch auch ihre Feuerkraft ist dermaßen hoch, daß bereits zwei Treffer der kleineren Gegner unseren heldenhaften Farmer zu Boden schicken.

Die Grafik könnte mich durchaus überzeugen, wenn das Spiel nicht einige Objekte so seltsam darstellen würde. Texturen, die wegen ihrer Zweidimensionalität leicht zu übersehen sind, haben die Programmierer in den Spielverlauf eingeflochten. Handelt es sich bei der einen Textur um eine simple Wandverzierung, kann eine andere plötzlich auf wundersame Weise benutzt werden. In einem Level stellt beispielsweise eine Eisenkette den einzigen Ausgang aus einem Gebäude dar. Damit diese nicht zu sehr auffällt, ist sie schwarz auf dunklem Grund und ungefähr so dreidimensional wie ein Igel, der seit drei Tagen auf der Autobahn liegt. Unübersichtlichkeit und Mißverständnisse sind also vorprogrammiert. Weder Henrik noch ich, beide eingefleischte Spieler von Duke Nukem und Quake (beide Spiele indiziert) konnte Redneck Rampage vom Hocker reißen.

REDNECK RAMPAGE

Hersteller:	Xatrix Entertainment	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200-MMX, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶❷❸❹⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Spiele-Test

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

AGILE WARRIOR F-111X

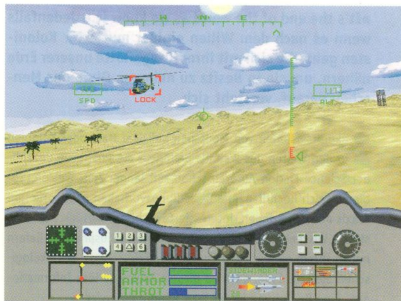
Kennen Sie den neuesten Flugzeugtypen der US Airforce? Nein? Macht nichts, denn selbst im Pentagon ist der High-Tech-Flieger F-111X gänzlich unbekannt. Testflüge finden nur bei Virgin statt.

Die Welt ist böse. Zumindest könnte man das glauben, schenkte man den Spieleherstellern Glauben. Kaum ein Tag vergeht in der Redaktion, ohne daß uns ein Programm erreicht, in dem die Welt von üblen Finsterlingen befreit werden muß. Auch »Agile Warrior F-111X« bildet da keine Ausnahme. An zahlreichen Ecken unseres blauen Planeten sorgen machtgierige Despoten für Aufregung. Doch sie alle haben die Rechnung ohne die tapferen Jungs von der amerikanischen Luftwaffe gemacht. Ein einziger Prototyp des experimentellen Wunschfighters allein kann schon für Ruhe und Ordnung sorgen. Und das Steuer dieses Friedensstifters kontrollieren Sie.

Zehn Krisenherde warten auf Erlösung aus der Luft. Egal, ob im Hintergrund ein amoklaufender Sowjet-General für Ärger sorgt oder der Start der Ariane-Rakete verhindert werden muß, stets sollen Sie etliche Primärziele vernichten. Aus der Cockpitperspektive machen Sie Jagd auf Radarstellungen, Panzer oder Benzintanks. Dabei achten Sie tunlichst ständig auf Ihren Treibstoffvorrat und stocken ihn gegebenenfalls durch unterwegs eingesammelte Kanister wieder auf. Manche Gegner hinterlassen nach ihrem Ableben auch Reparaturkapseln, mit denen sich Schäden an der Panzerung des Fliegers ausgleichen lassen. Haben Sie eine Mission erfolgreich absolviert, dürfen Sie sich ein neues Betätigungsfeld aussuchen, wobei sich das Angebot im Laufe der Zeit von drei Szenarien auf zehn erweitert. Besitzer von 3D-Beschleunigerkarten bekommen etwas schnellere, aber nur unwesentlich verschönte Grafik zu sehen, müssen dafür jedoch auf die höchste Auflösungsstufe von 800 mal 600 Pixel verzichten. **(mic)**



Mit Hilfe der eingeblendeten Karte finden Sie Ihre Einsatzziele. (VGA, 320 x 200)



Der Tiefflug über Französisch-Guayana verkommt selbst auf schnellen Pentiums unter 800 mal 600 Pixel zur Schleichfahrt.


Frost und Eis soweit das Auge reicht. (SVGA, 640 x 480)

MICHAEL SCHNELLE

Und noch ein Kandidat aus der Rubrik »Überflüssige PlayStation-Konvertierungen«, der die Frage aufwirft: Wann geht es endlich in die Köpfe der Spieleproduzenten, daß ein Titel, der auf der Sony-Konsole bereits floppte, sicherlich keine Zukunft auf dem knallharten PC-Markt hat? Das beginnt bei der bestenfalls mittelprächtigen Grafik, setzt sich über den unausgewogenen Schwierigkeitsgrad fort und endet im komplett fehlenden Spieldesign.

So verfolgen die Gegner keine erkennbare Strategie, sondern ballern einfach drauflos, sobald unser Flieger in Reichweite kommt. Genauso schnell haben sie die Bedrohung dann auch vergessen, wenn man sich wieder entfernt. Dafür ist die Zahl der Primärziele astronomisch hoch, entsprechend sind sie trotz aufsammelbarer Munition und Spritnachschub kaum zu bewältigen. Spätestens ab dem vierten Level wird Agile Warrior unspielbar. Entweder geht Ihnen der Treibstoff aus, die Raketen werden knapp oder die Panzerung löst sich in Wohlgefallen auf. Wenn Sie auf der Suche nach einer schönen Actionballerei sind, sollten Sie zu Blue Bytes' Extreme Assault greifen. Darf es etwas simulationslastiger sein, ist Comanche 3 allererste Wahl.

AGILE WARRIOR F-111X

Hersteller:	Virgin	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Actionspiel für Fortgeschrittene

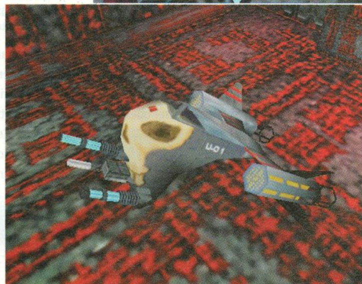
TERRACIDE

»It's the end of the world as we know it.« Jedenfalls wenn es nach dem Willen einiger mutierter Kolonisten geht, die sich mit ihrer Kriegsflotte unserer Erde nähern, um sie in Besitz zu nehmen. Ohne uns Menschen darauf, versteht sich.



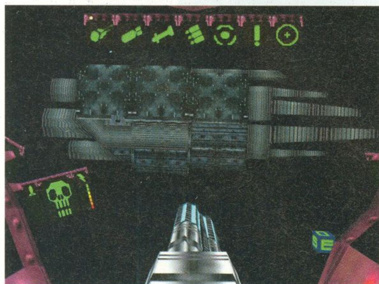
▲ Ausweichen ist bei der hohen Feuerfrequenz der Gegner nicht immer einfach.

Zukunftsvisionen von Menschen auf dem Mars oder Kolonien in den Weiten des Weltalls beflügeln die Phantasie unzähliger Science-Fiction-Autoren schon seit langer Zeit. Welche Probleme solch hochfliegende Besiedlungsvorhaben in Theorie und Praxis mit sich bringen, interessierte nicht nur verrückte Schriftsteller. Wissenschaftliche Projekte wie etwa »Biosphere 2« liefern neben ihrem eigentlichen Zweck, der Erforschung des ökologischen Systems Erde, auch zu diesem Thema seriöse Informationen. Eine Bedrohung ist bis jetzt allerdings weder den Literaten noch den Wissenschaftlern in den Sinn gekommen: der »Terracide«. Was nämlich, wenn die braven Pioniere, die zur Besiedlung fremder Welten in die Ferne geschickt wurden, mit vor Waffen starrenden Raumschiffen zurückkehren und unsere Erde für sich beanspruchen? Und wie soll man dieser Bedrohung Herr werden, wenn sie zu allem Übel auch noch über eine Technologie verfügen, die der unsrigen weit überlegen ist? Die Lösung ist einfacher als man meinen möchte und auch weniger originell: Man schickt einen winzigen Raumgleiter, der in die gigantischen Schlachtschiffe der Feinde eindringt und so Stück für Stück die ganze Flotte zerstört. Wer diesen Gleiter fliegt, dürfte Ihnen wohl klar sein. Der Held aller Helden, Beschützer von unzähligen Planeten und Retter diverser Galaxien: Sie.

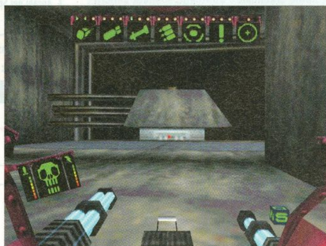


◀ Mit diesem Wunderwerk der Technik dringen Sie in die feindlichen Raumschiffe ein.

In seligster Ruhe und unter geringem Widerstand der außerirdischen Kolonisten dümpelt also Ihr Vehikel in den Bauch des ersten Feindschiffs. Dies geschieht jedoch nur in der Anfangsmission automatisch. In den darauffolgenden fliegen Sie selbst durchs All und suchen eigenhändig nach dem geeigneten Einstiegspunkt, der Schwachstelle in der Verteidigung des Gegners. Erstmal an Bord der feindlichen Kolosse, beginnt der eigentliche Auftrag. Der beruht jedes Mal wieder auf einem der drei abwechslungsreichen Prinzipien »Zerstören Sie alles«, »Vernichten Sie jeden« oder »Lassen Sie nichts ganz«. Dabei sorgt allerdings die große Vielfalt an Waffen und Aufrüstungsmöglichkeiten für eini-



Ihr Schiff befindet sich im Anflug auf das Schlachtschiff der Kolonisten.

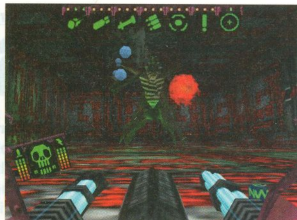


In diesem Level ist die Zerstörung sämtlicher Geschützstellungen Ihr Auftrag.



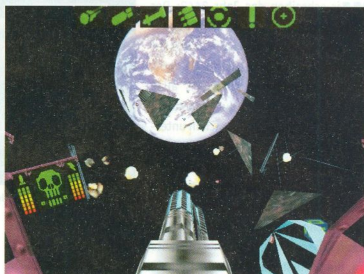


▲ Hier sehen Sie eine Lenkrakete im Anflug auf einen nichtsahnenden Roboter.



Natürlich haben bei dem ganzen Schlamassel letztendlich auch noch Außerirdische ihre grünen Finger im Spiel.

ge Motivation. Es macht einfach Spaß, im schiffseigenen Arsenal zu wühlen und die Rakete für gewisse Stunden hervorzukramen. Gegner, die sich hinter Barrikaden verstecken, werden beispielsweise elegant mit der Gravitationsbombe aus ihrem Versteck gerissen, während man gefährlichere Zeitgenossen aus gehöriger Distanz mit einer Fernlenkrakete dem Tod überantwortet. Zwei weitere Waffenhalterungen bieten gleichzeitig noch anderen Kunstwerken der Massenvernichtung Platz, so daß Ihr kleiner Gleiter im aufgerüsteten Endzustand den Eindruck erweckt, als könnte er aus einem Nahkampf mit einem imperialen Sternenzerstörer als Gewinner hervorgehen. Das täuscht jedoch, denn neben der Bewaffnung sind auch fliegerisches Talent sowie schnelle Reaktionsfähigkeit gefragt. Sie müssen über zwanzig, in acht Missionen aufgeteilte Level bestehen und auch den letzten Gegner in den ewigen Schlaf wiegen. Außerdem ist ein Joystick dringend vonnöten, da die Bedienung per Tastatur extrem unkomfortabel ist.



Das letzte Raumschiff ist vernichtet, die Erde gerettet.

Die Grafik läuft erfreulich flott und sieht zudem noch gut aus, von kleinen Fehlern an den Wandtexturen einmal abgesehen. Allerdings sind die grafischen Annehmlichkeiten nur mit 3D-Grafikkarten, die den Voodoo- beziehungsweise Rendition-Chipsatz tragen, zu erwarten. Ohne diese verwandelt sich das ganze Spektakel in eine recht unansehnliche, langsame Quälerei, die selbst vom Aussehen dem ersten »Descent« gerade so das Wasser reichen kann. Fast selbstverständlich ist auch der Mehrspielermodus, der es wie bei den meisten 3D-Shootern erlaubt, eine Netzwerkpartie am Abend mit guten Freunden zu beginnen, um sie am nächsten Morgen mit echten Feinden zu beenden. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Zuerst machte mir Terracide überhaupt keinen Spaß. Das erste Level erstreckt sich wie eine lange Wurst ohne eine einzige Abzweigung oder Gabelung vor dem Bug meines Gleiters. Ein Gegner nach dem anderen wird fachgerecht zerlegt, und die Langeweile wächst proportional zu den abgegebenen Schüssen. Zwischendurch sorgen die Blechdrohnen mit ihren hochfrequenten Feuersalven, denen nur sehr schwer auszuweichen ist, für viel Frust und Verzweiflung. Zur Grafik ohne 3D-Beschleuniger will ich nicht mehr sagen, als daß ich durch sie zum ersten Mal herausgefunden habe, warum in jeder Anleitung eine Epilepsiewarnung abgedruckt ist.

Als ich mich nach vier gespielten Level daran gewöhnt hatte, einen Joystick zu benutzen – eine Vorstellung, die jedem echten Action-Spieler eine Gänsehaut auf den Rücken gruselt – brachte mir das ganze schon ein wenig mehr Freude. Mit dem immer weiter fortschreitenden Ausbau meines Raumschiffes düste ich recht angetan durch die engen, komplexer werdenden Labyrinthe, um dem gegnerischen Pack richtig Feuer unter dem Hintern zu machen. Nachdem aber auch die letzte Waffe ausprobiert war, sank der Spielspaß schon wieder. Der Levelaufbau und das Aussehen der Feinde beeindruckten mich nicht so, daß sie mich auf Dauer vor dem Monitor halten könnten.

TERRACIDE

Hersteller:	Eidos	**Empfohlene Hardware:**	P/166-MMX, 16 MByte RAM, 3D-Karte
Betriebssystem:	Windows 95		
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (per Modem), bis 16 (Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷❸❹⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

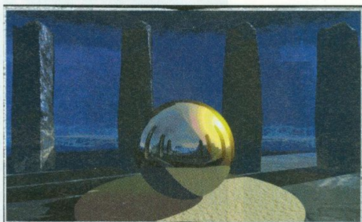


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Adventure für Einsteiger bis Fortgeschrittene

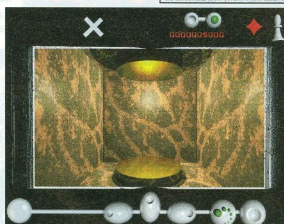
TERRA-GON

Wenn Kometen gegen arglos kreisende Planeten krachen, hat das selten angenehme Folgen. In unserem Fall könnte die Situation anders liegen. Immerhin würden bei einem solchen Zusammenstoß auch Produkte wie »Terra-Gon« für immer in den Tiefen des Universums verschwinden.



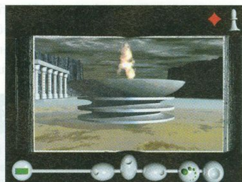
In einem doch recht kleinen Fenster findet das eigentliche Spiel statt.

Wir schreiben das Jahr 2442: Der Halleysche Komet wirft unsere Welt aus der Umlaufbahn. Sie driftet auf die Sonne zu, wodurch sich die Erdoberfläche dermaßen erhitzt, daß alles Leben vernichtet wird. Nur eine kleine Handvoll Menschen rettet sich in unterirdische Bunker. Zu den Überlebenden gehört ein gewisser Professor Oman Tempel. Er hegt die Theorie, daß ein alter afrikanischer Eingeborenenstamm schon vor langer Zeit mit Außerirdischen Kontakt hatte. Deren Wissen und seine selbstgebaute Zeitmaschine sollen helfen, die bevorstehende Vernichtung der Erde abzuwenden. Da im ganzen Universum keine Wesenheit existiert, die für die Rettung von Welten aller Art geeigneter wäre als der durchschnittliche Computerspieler, ist die Situation klar: Sie ziehen los und sollen die Katastrophe verhindern.



Die Zeitmaschine ist das Herzstück von »Terra-Gon«.

Einmal mehr hangeln Sie sich wie schon im ehrwürdigen »Myst« von einer Render-Grafik zur nächsten. Dabei werden Sie immer wieder mit kleinen Rätseln konfrontiert. Die sind jedoch nicht sonderlich komplex und meist an Ort und Stelle zu lösen. Nur in Ausnahmefällen müssen Sie einen Gegenstand von Punkt A nach Punkt B tragen, wie man es aus den meisten Adventures gewöhnt ist. Die Spielsteuerung, über eine Leiste am unteren Bildschirmrand gehandhabt, ist alles andere als benutzerfreundlich. Läuft man einen Gang entlang, darf man sich nicht an jeder beliebigen Stelle umdrehen, sondern nur an dessen Ende. Der »Beenden«-Knopf ist definitiv. Kommt man (auch unabsichtlich) darauf, gilt: einmal gewählt, gibt es kein Zurück ins Spiel mehr. Speichern können Sie nicht, statt dessen bekommen Sie beim Beenden einen umständlich zu notierenden Code, der Sie das Abenteuer später fortsetzen läßt. (vs)



Die seltsamen Symbole am oberen und unteren Bildschirmrand stellen die Menüleiste dar.

VOLKER SCHÜTZ

Was ist das: Es macht keinen Spaß, es sieht nicht gut aus und es kostet Geld? Nein, ich rede nicht von Peggy Bundy, sondern wir sind beim Thema Terra-Gon. Zum Spielspaß: Allein die Steuerung ist dermaßen schlecht durchdacht, daß einen das kalte Grausen packt. Man steht beispielsweise an einer Kreuzung, möchte nach links abbiegen und macht dem Computer das per Knopfdruck klar. Kaum gedreht, bemerkt man, daß dies gar nicht der richtige Weg war. Umdrehen ist jetzt jedoch nicht mehr möglich. Also rennt man gefrustet den Gang hinunter, wendet dort und stürmt zur letzten Kreuzung zurück. Dort angelangt, ist der arme Spieler mit höchster Wahrscheinlichkeit völlig desorientiert, weil er ja nun von der anderen Seite an die Weggabelung herantritt und die Standgrafik entsprechend anders aussieht. Daß man nun prompt wieder den falschen Weg nimmt, ist fast vorprogrammiert. Nach einigen Wiederholungen werden Sie bemerken, daß ein 17-Zoll-Monitor ungeheuer schwer und gar nicht so leicht aus dem Fenster zu werfen ist, wie man gemeinhin annimmt.

Zur Grafik: Nicht daß die Bilderchen wirklich schlecht wären. Es fehlt vielmehr ein gewisser Bezug zwischen ihnen. Sie wirken so, als hätte man sie unabhängig voneinander erstellt und dann zu einem Spiel zusammengeworfen. Die immer wieder auftauchenden Zeitsprünge mögen dies rechtfertigen, doch nur weil etwas logisch ist, muß es mir noch lange nicht gefallen. Zum Geld: Dieser Punkt stellt als einziger kein wirkliches Problem dar. Warum? Wenn man ein Spiel nicht kauft, muß man auch nicht dafür bezahlen.

TERRA-GON

Hersteller:	Multimedia Artist	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	Pentium/90, 8 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Deutsch

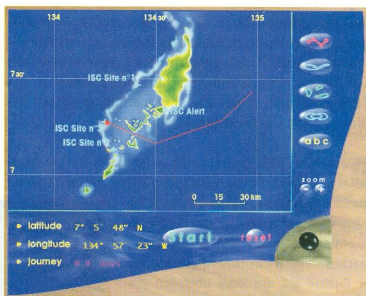
Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG



Adventure für Fortgeschrittene

THE SACRED MIRROR OF KOFUN



Hier geben Sie dem Autopiloten die Route vor.

Das erste Adventure mit echten Unterwasseraufnahmen wartet darauf, daß Sie Ihre Flossen anschnallen, um die Tiefen des Pazifiks zu erforschen. Leider entpuppt sich der Tauchlehrgang als Badewannengeplätscher.

Eigentlich eine leichte Aufgabe: Als Anführer einer Unterwasserexpedition soll Chris Young eine passende Stelle finden, um ein Tiefseelabor zu stationieren. Komplikationen treten auf, als ein Wissenschaftler gekidnappt wird und gleichzeitig ein Notruf eingeht. Alles läuft auf den sagenumwobenen Spiegel von Kofun hinaus, der seinem Besitzer enorme Kräfte verleihen soll und irgendwo auf dem Meeresboden verschollen ist. Nun raten Sie, wer in die Rolle des Chris Young schlüpfen und die Rätsel um den »Sacred Mirror of Kofun« lösen wird ...?

Schön ist es ja, dieses Adventure: Ein paar Standbilder à la »Myst«, eine 3D-Engine, die an »Under a killing Moon« erinnert, und viele Zwischensequenzen. Vor allem die im Pazifik aufgenommenen Tauchvideos sind wirklich hervorragend. Jedoch erweist sich das Menü als benutzerunfreundlich, und man braucht lange, um sich in den verschiedenen Modi zurechtzufinden. Kaum ist diese Hürde erfolgreich gemeistert, warten schon die nächsten Überraschungen auf den hartgesottenen Tester. Es gilt, Fische mit Hilfe einer umfangreichen Datenbank in die unterschiedlichsten Kategorien einzuteilen. Diese Aufgabe erweist sich als extrem zeitaufwendig, da man ständig zwischen den Hauptmenüs des Schiffscomputers hin- und herschalten muß. Komplettiert wird das Ganze mit ein paar Landspaziergängen, die sich durch ein frustrierendes Trial-and-error-Konzept auszeichnen. Jedes gelöste Problem aktiviert wiederum eine Sequenz, die zum nächsten Schauplatz führt. Um Abstürze zu vermeiden, sollte man nur bei einer Auflösung von 640 mal 480 Bildpunkten spielen. Ansonsten meldet sich Windows mit unangenehmen Nachrichten oder das Spiel säuft langsam aber sicher ab. **(ab)**







Der »Angel Shark« ist das Gefährt, mit dem man die Unterwasserwelt und deren Bewohner erforschen kann.

ALEX BRANTE

Eine Mixtur aus sterilen Rendergrafiken und kurzen Videoschnipseln verheißt nichts Gutes. Enteractive konnte sich wohl nicht entscheiden, ob sie ein Edutainment-Produkt oder ein Adventure auf den Markt bringen wollten. Die Mischung ist jedenfalls nicht gelungen. Tiefseetauchen, Labyrinthe, Internetsurfen und Bilderrätsel: Die vielen Elemente des Spiels passen einfach nicht zusammen. So wunderschön die Filme sind, so gut auch der Sound ist, schnell macht sich Langeweile breit. Wirklich schade, denn die Komplexität ist gegeben und das Thema ist durchaus reizvoll.

Falls Sie sich zufällig für Jean-Michel Costeaus Meeresenzyklopädie interessieren, schwimmen Sie hier richtig. Ansonsten schauen Sie sich lieber ein paar Unterwasserdokumentarfilme und dazu The Abyss an, und lassen den heiligen Spiegel einfach auf dem Meeresboden liegen.

THE SACRED MIRROR OF KOFUN

Hersteller:	Enteractive	**Empfohlene Hardware:**	P/133, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

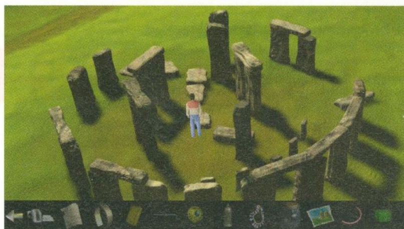


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

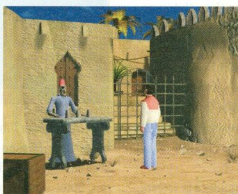
ARK OF TIME

Auf der »To-do«-Liste eines jeden echten Archäologen darf der Vermerk »Atlantis entdecken« nicht fehlen. Also machen sich weiterhin Horden von Forschern auf die Suche nach dem verschollenen Inselreich, das doch eigentlich schon längst von einem gewissen Indiana Jones wiederentdeckt wurde.

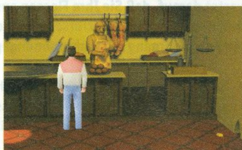


Geheimnisvolle Kultstätten wie Stonehenge dürfen natürlich nicht fehlen.

Der arme Richard Kendal. Da ist er mit seinem Job als Sportreporter gerade so recht zufrieden, als plötzlich sein Chef auf die Idee kommt, daß ein junger, begabter Mann doch irgendwann einmal die Chance haben sollte, aus seinem Leben etwas zu machen. Jeder Widerstand ist zwecklos, als er Richard auf die Story über den verschwundenen Professor Caldwell ansetzt. Der war mit einem vierköpfigen Team auf die Suche nach dem verschollenen Eingang zum sagenumwobenen Atlantis gegangen und, wie es das Schicksal wollte, nicht zurückgekehrt. Unerfreulich für den Professor, interessant für die Zeitung. Widerstrebend reist also unser junger Journalist nach »Rum Cay Island«, dem letzten bekannten Aufenthaltsort Caldwells. Zu allem Übel bemächtigt sich zu diesem Zeitpunkt der Computerspieler Richards Körper, und so müssen sich beide zusammen durch dick und dünn rätseln. Die Suche führt über mystische Schauplätze wie etwa die Osterinsel oder Stonehenge, welche im Gegensatz zu den meisten Adventures dieser Art nicht von Foto oder Zeichnung digitalisiert, sondern gerendert wurden. Das Gleiche gilt für unseren Protagonisten und die Charaktere, denen er auf seiner Reise begegnet.



Ein Hütchenspieler und dazu noch einäugig – wenn das kein schlechtes Zeichen ist.



Dieser Herr verkauft frische Rattenkroketten. Guten Appetit.

Nach altbewährtem Prinzip sammelt Richard, wo er gerade geht und steht, verschiedenste Gegenstände auf, um diese dann bei passender Gelegenheit wieder aus den scheinbar bodenlosen Taschen zu kramen. Die Rätsel selbst sind meistens logisch, auch wenn es zwischendurch die berühmten Ausnahmen von der Regel gibt. So muß man in England beispielsweise eine Katze in das zerbrochene Fenster einer Kirche werfen, was sofort die Haustierhalterin heraufbeschwört, welche die Mieze flugs mittels Leiter aus ihrer mißlichen Lage befreit. Dem verwundert dreinblickenden Spieler bietet sich so die Möglichkeit, in das Haus Gottes zu kraxeln. Damit solche Absonderlichkeiten nicht zu schwerwiegenden Persönlichkeitsstörungen beim verwöhnten Computerbenutzer führen, finden sich auf den letzten Seiten des Handbuchs lobenswerterweise einige sehr konkrete Tips zu komplizierten Stellen. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Anfangs machte mir Ark of Time unheimlich Spaß. Die ersten Rätsel sind für Adventure-Verhältnisse recht logisch aufgebaut, die Grafiken nett und die digitalisierten Stimmen hören sich nicht so aufgesetzt an, wie man es von anderen Produkten kennt. Den ersten Schreck bekam ich aber, als ich das optional einstellbare Scrolling in Aktion sah. Plötzlich fing mein P/166 dermaßen an zu ruckeln, zu rattern und zu schnaufen, daß ich schon zu den im Erste-Hilfe-Kurs erlernten lebensrettenden Maßnahmen übergehen wollte. Zum Glück lies sich diese Folter im Setup abschalten, was zur baldigen Genesung meines armen Computers führte.

Nach längerem Spiel stellte sich dann aber heraus, daß die Mängel nicht nur technischer Natur sind. Während die Suche nach Professor Caldwell fortschritt, stieß ich nämlich immer wieder auf nur zwei Sorten von Rätseln: die einfachen und die unlogischen. Außerdem trieb es mich fast in den Wahnsinn, wenn Richard für jeden falsch angewandten Gegenstand nur einen Standardspruch parat hatte. Wenn ich schon wahllos ausprobieren mußte, um weiter zu kommen, dann wäre es nett gewesen, wenn mir unser Pixelheld wenigstens ab und zu mit einer hilfreichen Bemerkung auf die Sprünge geholfen hätte. Alles in allem sind diese Unzulänglichkeiten aber nicht so gravierend, daß sie einen echten Adventurefreak vom Kauf des Spiels abhalten sollten.

ARK OF TIME

Hersteller:	Interplay	Empfohlene Hardware:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Benchmark:	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	Spieltiefe:	Durchschnitt	Multiplayer:	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	Komfort:	Durchschnitt	Übersetzung:	geplant

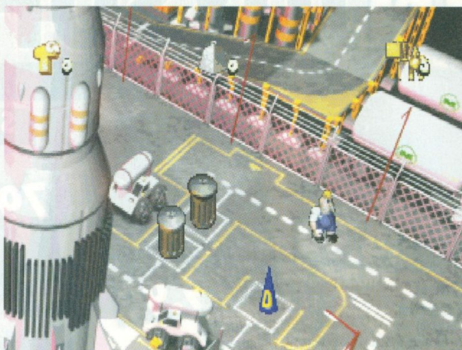
PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Profis

TRASH IT

Haben Sie sich nicht auch schon so miserabel gefühlt, daß Sie am liebsten alles zu Kleinholz geschlagen hätten? Auf dem PC können Sie Ihre Hammer-Manie nun vollends ausleben.

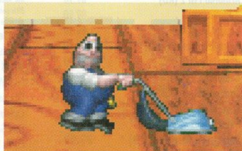


Hier wählt man den nächsten Level an, manchmal gibt es auch mehrere Möglichkeiten.

Der böse Dr. Moonbeam will das ganze Universum in einen Zuckerwürfel pressen. Es liegt nun an Jack, in dessen Rolle Sie schlüpfen, sich durch insgesamt neun Welten zu schlagen, um das zu verhindern. Schlagen ist im wahrsten Sinne des Wortes gemeint, denn bei »Trash It« ist unser Held nur mit einem Hammer bewaffnet. »Nur« ist etwas untertrieben, insgesamt gibt es zehn verschiedene Hämmer in den Größen: »Large«, »Extra Large« und »Oh my God!«. Jede der Welten besteht aus mehreren Level, in denen es vor allem darum geht, den Ausgang in der doch arg kurz bemessenen Zeit zu erreichen. Im Klartext bedeutet das, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, in Stücke zu schlagen.



Dieser Deluxe-Hammer lehrt den Gegnern das Fürchten.



Nach einer Zerstörungsorgie sollte man schön aufräumen.

Damit es hinterher nicht so wüst aussieht wie auf einem Redakteursschreibtisch, sollte man die Trümmer mit dem praktischerweise mitgeführten Staubsauger beseitigen. Blinde Zerstörungswut führt meist nicht weit, taktisches Vorgehen ist angesagt. Nicht selten ist es möglich, Objekte von weiter oben auf andere herabfallenzulassen, was glücklicherweise gleich alles in Schutt und Asche legt. Sollte man sich bei einer solchen Aktion verschätzen, kann man oft noch seinen Schutzhelm bis zu den Füßen herunterziehen, um sich einen langen Weg zurück zum Levelanfang zu ersparen. Je größer der Hammer, desto leichter läßt sich die Sache bewerkstelligen. So etwas hat natürlich seinen Preis, und zwar in Form von »Timmies«. Diese süßen Mini-Hämmer materialisieren sich bei der Zerstörung mancher Gebilde und müssen unbedingt aufgesaugt werden. Nagelklopfer wie den »Apocaliptic v3« kann man auch als Bonus finden, genauso wie auch berühmte Gebäude wie etwa die Freiheitsstatue, die man nach Herzenslust demolieren kann. Manches Problem erinnert entfernt an »The incredible Machine«, mit Wippen und Bomben, die man zum Lösen eines Puzzels einsetzen muß. Gut gelungen sind die verschiedenen Mehrspielermodi, die mit entsprechender Eingabehardware am meisten Spaß machen. **(ab)**

ALEX BRANTE

Nicht Jump-and-run sondern Hammer-and-run? Die Kombination aus Geschicklichkeit, Knobelei und purer Zerstörungswut ist wirklich originell. Das liebevolle Design ist schreiend komisch. Leider gibt es zwei gravierende Probleme, weshalb ich das Spiel nur für Profis empfehlen kann. Zum einen ist die Steuerung ziemlich mißraten: Es braucht viel Übung, bis man Jack unter Kontrolle bringen kann.

Zum anderen ist der Schwierigkeitsgrad enorm hoch angesetzt. Ich habe nichts dagegen, daß ich die einzelnen Level erst mal auswendig lernen muß. Da ich aber bei jedem Fehlversuch gleich eines meiner fünf Leben verliere, muß ich jede Welt zu oft wieder von vorne beginnen. Wirklich schade, denn das Spiel hat großes Kult-Potential. Profis empfehle ich, einen Blick auf Trash It zu werfen, alle anderen werden kaum Freude mit dem Spiel haben.

TRASH IT

Hersteller:	GT Interactive	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Prügelspiel für Einsteiger

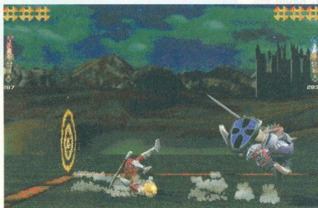
IRON & BLOOD

Klopf mir meine Birne, dann klopf ich deine. Nach diesem Motto putzen sich dämonische Wesenheiten und tapfere Helden gegenseitig die Platte.



Welches Schweinderl hätten Sie denn gern?

Wenn zwei professionelle Untote gegeneinander einen Groll hegen, dann bleibt es nicht bei Wortgefechten. Schon gar nicht, wenn es sich dabei um zwei so namhafte Wesenheiten wie Lord Soth, Ritter der schwarzen Rose, und Graf Strahd von Zarovich, aus dem Rollenspielszenario »Ravenloft« von AD&D handelt. Obwohl die beiden eigentlich sowieso schon tot sind, trachtet der eine dem anderen nach dem Leben. Um genau zu sein: Lord Soth trachtet, und der Graf setzt alle Hebel in Bewegung, um sich vor dessen Untaten zu schützen. Nach aristokratischer Art werden solche Konflikte freilich nicht persönlich und Mann gegen Mann ausgetragen.



Wer versucht, den Ring zu verlassen, fällt schnell auf die Nase.



Wo will er hin, der Kampfzwerg?

Der dunkle Ritter versammelt flugs all jene um sich, die den Anschein erwecken, schon mehr als eine Autopsie auf der scharfen Seite des Messers mitgemacht zu haben. Graf Strahd hingegen entführt eine Heldengruppe nach Ravenloft, welche er nur gegen die Zusage, ihn zu schützen, wieder in ihre Heimat zurückkehren lassen will. Insgesamt sind es 16 Kämpfer, die sich mehr oder weniger freiwillig in »Toshinden«-Manier die Köpfe einschlagen. Die polygonen Streithähne verfügen alle über individuelle magische Talente, die das Pendant zu den bekannten »Special Moves« darstellen. Anders als üblich, lassen sich die Fähigkeiten nach gewonnenem Kampf ausbauen. Außerdem gibt es eine ganze Reihe von Artefakten, die ebenfalls Einfluß auf die Kampfstärke der einzelnen Recken haben. Man läuft bei »Iron & Blood« auch nicht mehr Gefahr, einen Kampf zu verlieren, weil man aus dem Ring geworfen wurde. Statt dessen prallt der zurücktaumelnde Kämpfer gegen eine das Spielfeld umgrenzende Energiewand, die ihm Lebenspunkte entzieht. Bedient wird das Ganze über wahnwitzige Tastenkombination, die nicht nur gute Koordinationsgabe, sondern auch gelenkige Finger erfordern. Ein Joypad ließ sich in der getesteten Version noch nicht benutzen, doch kann man der Spielbarkeit wegen nur hoffen, daß Acclaim dieses Manko schnellstmöglich per Update ausbügelt. (vs)

VOLKER SCHÜTZ

Ich kann nicht leugnen, daß die große Anzahl von Kämpfern und magischen Talenten einen gewissen Reiz ausübt. Zumindest würde sie das in der Theorie. Praktisch wird Iron & Blood jedoch durch die schlechte Programmierung bis in die Unspielbarkeit gebremst. Selbst bei 320 mal 200 Pixel, die alles andere als einen angenehmen Anblick bieten, lief es auf meinem Pentium/166-MMX nicht ruckelfrei. Von der 1024er-Auflösung ganz zu schweigen.
Die KI ist dermaßen schwach, daß ich meine Gegner mit nur zwei Tasten zur Strecke gebracht habe – und das in jedem Schwierigkeitsgrad. So sarkastisch es sich anhören mag, ist das nur konsequent, denn die Bedienung über Tastatur ist schlicht katastrophal. Ich würde jedem höchsten Respekt zollen, der in der Lage ist, einen der magischen Talente auszuführen, ohne danach einen Handchirurgen aufsuchen zu müssen. Gegen »echte« Computergegner hätte der auf dem Keyboard klappernde Hobbykrieger verständlicherweise überhaupt keine Chance. Von Seiten des Herstellers wurde uns zugesichert, daß diese Mängel bis zum Verkaufsstart im Juni behoben sein werden. Hoffen wir also auf das Unwahrscheinliche.

IRON & BLOOD

Hersteller:	Acclaim	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/200-MMX, 32 MByte
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Sportspiel für Einsteiger

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97

Man zählt schon zu den ganz Großen in Europa, wenn man die Champions League gewinnt. Die Champions League auf dem PC gewinnt allerdings keinen Blumentopf.



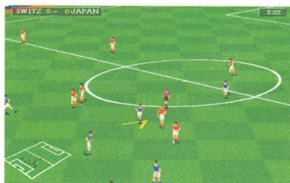
So baue ich mir eine Europaliga.

Previews zu lesen macht einfach Spaß. Kaum ein Spiel, das sich uninteressant anhört, denn die Programmierer versprechen uns Redakteuren immer viele innovative Ideen und eine phantastische Spielbarkeit. So auch bei »UEFA Champions League 1996/97«: Schlagworte wie »aufwendige Spieleranimationen«, »ausgefeilte Computerintelligenz« und »authentische Stadien« schraubten die Erwartungen hoch. Nach einem fernsehreifen Intro erscheint ein karges Menü. Zur Auswahl steht nicht nur, die Champions League mit einer der 16 teilnehmenden Mannschaften nachzuspielen. Auch an Pokal- und Ligawettbewerben dürfen Sie sich mit den Klubs oder mit bis zu 32 Nationalteams beteiligen. In einem anderen Optionsmenü legen Sie die Grafikauflösung und den Kamerawinkel fest. Wer nicht mindestens einen Pentium/133 oder eine 3Dfx-Karte besitzt, muß mit der extrem pixeligen, niedrigen Auflösung vorliebnehmen. Bei allen Kamerawinkeln außer dem Voreingestellten kann es passieren, daß der Ball aus dem Blickfeld verschwindet – im Fernsehen schon ärgerlich, beim aktiven Spielen fast unerträglich.

Auf dem grünen Rasen macht sich dann Ernüchterung breit. Von den realistisch nachempfundenen Stadien ist kaum etwas zu sehen, die Soundkulisse erinnert an das Berliner Olympiastadion, wenn sich gerade mal 3000 Besucher bei einem Zweitligaspiel von Hertha BSC einfinden. Spielerisch wird zu wenig geboten: Ist der Gegner im Ballbesitz, hilft nur ein Fehlpaß oder eine Grätsche, um wieder ans Leder zu kommen. Beim Spielaufbau hat man nur die Möglichkeit eines Kurzpasses, oder man schlägt den Ball auf gut Glück nach vorne. Im Vergleich wurden schon bei Anco's »Kick Off« weitaus mehr Variationen geboten. Wie bei so vielen anderen Sportspielen ist es zu leicht, als Sieger vom Platz zu gehen (meist mit großer Tordifferenz), ein Solospieler wird nicht lange gefordert. **(ab)**



Solch eine Freistoßsituation führt leicht zum Tor.



Bei dieser Kameraposition verschwindet der Ball manchmal von der Bildfläche.

ALEX BRANTE

Was wurde mir nicht alles an Features versprochen – Stimmung, Spannung, Dynamik. Entdecken konnte ich sie beim besten Willen nicht, höchstens die Gegensätze davon: Stimmung könnte man erzeugen mit einer täuschend echten Stadionatmosphäre, doch der Torjubel bei diesem Spiel scheint vom 84er Football Manager gesampelt zu sein. Spannung läßt sich durch harte Duelle gegen den gegnerischen Topverein aufbauen, Tore fallen hier jedoch hauptsächlich durch haarsträubende Abwehrfehler. Und Dynamik? Die liegt sicherlich nicht in endlosen Sequenzen beim Abstoß, die nur den Spielfluß stören, oder einem unglaublich pixeligen Grafikmodus, mit dem das Spiel zwar nur so dahinrast, aber leider nichts mehr zu erkennen ist.
Wie sehr wünsche ich mir ein gutes Fußballspiel für den PC, UEFA Champions League sollten sich jedoch nur Einsteiger oder PC-Fußball-Neulinge zuwenden.

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 1996/97

Hersteller:	Philips Media	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC)	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Schlecht	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Durchschnitt

PC PLAYER WERTUNG

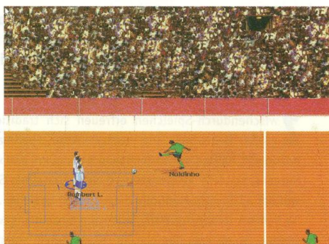


Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Hatten wir das nicht schon einmal? Softwarehaus heuert berühmten Fußballer an, um mit dessen Namen für eine wenig ruhmreiche Simulation zu werben.



Dramatische Szenen: Naldinho marschiert in der Halle in Richtung Tor.

Die Tatsache, daß der gebürtige Südafrikaner Sean Dundee mit dubiosen Wechselgeschichten, vorschnellen Einbürgerungseskapaden, unerwünschten Vaterfreuden und eingeflogenen Jugendlieben immer für Schlagzeilen gut ist, hat sich Ubi Soft zu Nutze gemacht. Mit »Sean Dundee's World Club Football« präsentieren die Franzosen eine weitere Fußballsimulation. 356 Mannschaften balgen sich in Freundschafts-, Liga-, Pokal- und Turnierspielen um das runde Leder. In unserer Testversion waren das Clubs aus der ganzen Welt, nach Herstellerangaben sollen noch Länderteams hinzukommen. Wenn Sie möchten, dürfen Sie sowohl Namen als auch Eigenschaften der Spieler beliebig modifizieren, und mit einem Wettkampf-Editor basteln Sie sich eigene Turniere zusammen. Das Spiel selbst kann nicht ganz überzeugen: Zwar sind die Spieleranimationen aus 330 Einzelbildern zusammengesetzt, schön sehen sie durch ihre Grobschlächtigkeit dennoch nicht aus. Am besten steuern Sie das Geschehen mit einem Gamepad – Hackentricks, Volleyschüsse und Kopfbälle gehen damit rasch von der Hand. Während Sie bei der Konkurrenz das Spielgeschehen oft aus eigens definierten Blickrichtungen mitverfolgen können, gibt sich Ubi Soft mit drei festen, jedoch sehr übersichtlichen, Kameraperspektiven eher konservativ. Dafür werden in einer Partie interessante Spielstatistiken eingeblendet. Die Stimmung im Stadion ist durch die Live-Kommentare zwar gut, ab und an wiederholen sich diese jedoch (im Test bis zu fünf Mal hintereinander). Die Spieler bewegen sich extrem hektisch und kicken den Ball fast unkontrolliert hin und her. Da helfen noch so viele Strategieeinstellungen nichts. Bei hohen Pässen scheint gar die Zeit stillzustehen – das Leder verharrt eine Weile in der Luft. Im Hallenmodus verkommt das Match vollends zum zufälligen Gebolze ohne taktischen Hintergrund. Die Bälle prallen an nicht sichtbaren Banden über den Zuschauern ab oder landen nach einem Abwurf – da staunen Zuschauer und Tester nicht schlecht – in den Maschen des eigenen Tores.

Einem zur Zeit noch nicht absehbaren Wechsel Sean Dundees hat Ubi Soft übrigens vorgesorgt: Auf dem eigenen Internet-Server werden jährliche Datenbank-Updates bereitgestellt. **(ra)**

Die Spielerwerte und Mannschaftsaufstellungen lassen sich netterweise ändern.

Hier im Bild: Der Ganzkörperk(r)ampf eines Kölner Spielers.

ROLAND AUSTINAT

»Willkommen beim ersten Mond-Fußball-Turnier der PC-Geschichte! Dank der verminderten Anziehungskraft des Erdtrabanten schlagen Sie Pässe, die Sie auf der Erde niemals spielen könnten.« Ich muß zugeben, stutzig wurde ich erst durch die fehlenden Mondkrater auf dem Platz. Dachte ich beim ersten Anspielen doch tatsächlich, die gewagte Ballphysik mit obigem Statement erklären zu können.
Irgendwie spielt sich die Simulation extrem kantig und unangenehm hektisch, ohne auch nur annähernd den Charme von Sensible Soccers Wusel-Kickern zu erreichen. Aus diesem Grund wirken die verschiedenen Angriffsstrategien und taktischen Aufstellungen reichlich aufgesetzt. Aber warum sollte es Sean Dundee besser ergehen als Loddarmaddeus mit »seinem« Fußballspiel?

SEAN DUNDEE'S WORLD CLUB FOOTBALL

Hersteller:	Ubi Soft	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC, per Modem) bis vier (Internet)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Deutsch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Gut
Ausstattung:	Gut	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

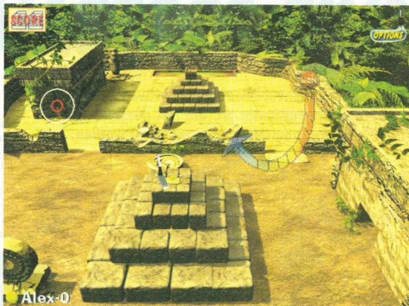
PC PLAYER WERTUNG



Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

3-D ULTRA MINIGOLF

Kein Holz, kein Eisen? Minigolf kommt ohne diese Rohstoffe aus und ist deswegen bei Profis verpönt. Für alle Nicht-Snobs bringt Sierra neue Betonbahnen auf den PC.



Schnuckelig sehen die Bahnen ja aus, der Parcour ist jedoch oft deftig.

Zwischendurch-Spielchen erfreuen sich traditionell großer Beliebtheit: Die meistgenutzten Spaßmacher auf dem PC heißen nicht »Command & Conquer« und »FIFA Soccer«, sondern »Minesweeper« und »Solitaire«. Sierra will mit »3-D Ultra MiniGolf« diesen Markt bedienen.

18 Bahnen stehen zur Wahl, jede kann einzeln angewählt werden. Spielt man den ganzen »Kurs« durch, steigt der Schwierigkeitsgrad kontinuierlich an. Die »Front nine« bestehen hauptsächlich aus Klassikern wie der Windmühle oder dem Leuchtturm, während die Programmierer bei den »Back nine« ihrer Phantasie freien Lauf gelassen haben. Von Dinosauriern bis zur Mondbasis ist alles vertreten, leider fällt es bei manchen Bahnen schwer, die Löcher zu erkennen. Par zu spielen erfordert viel Übung, bei den witzig entworfenen Bahnen kein Manko. Im »Race Play« kommt dann mehr Hektik auf: Nicht die Anzahl der Schläge entscheidet, sondern die Zeit, bis der kleine Ball im Loch ist. Grafisch kann das Spiel voll überzeugen, nur sind die Kamerawinkel nicht frei wählbar. In manchen Situationen kann man deshalb nicht erkennen, wo man den Ball hinspielt, geschweige denn, spielen sollte.



Jetzt nur nicht die Nerven verlieren.



Manche Kamerawinkel sind etwas unübersichtlich.

Die Optionsmenüs sind sehr übersichtlich gestaltet. Zuschaltbare Hilfen ermöglichen frühe Erfolge. Gewöhnungsbedürftig ist die wählbare »TruePutt«-Technologie. Dabei führt man den Putterschwung per Maus aus, wobei es auf die Geschwindigkeit ankommt, mit der man den Nager über das Pad jagt. Abgerundet wird das Ganze durch eine sehr gute Online-Hilfe. **(ab)**

ALEX BRANTE

Viel ist es wirklich nicht, was 3-D Ultra MiniGolf bieten kann. Es ist halt nur ein Spiel für zwischendurch und kann deswegen gerade mal mit Minesweeper konkurrieren. Es kommt auch nur mit 18 Bahnen daher, was ich nicht als umfangreich bezeichnen möchte. Die »TruePutt«-Methode, wo ich mit der Maus über das ganze Pad rollen muß, kann auch nach etwas Eingewöhnungszeit nicht überzeugen. Wenigstens ist sie hier besser aufgehoben als beim großen Bruder.

Von diesen – doch erheblichen – Einschränkungen abgesehen, ist der Pausenfüller sehr gelungen. Die Bahnen sind liebevoll designt, die Sprachausgabe kann mich schon mal zum Schmunzeln bringen. Die Optionen sind allesamt sinnvoll, und es macht Spaß, die verschiedenen Spielvarianten auszuprobieren. Vor allem zu zweit beim »Race Play« kommt viel Freude auf. Ich gebe drei Sterne für das, was es ist: ein netter Zeitvertreib in der Mittagspause. Mit ausgereiften Spielen kann es freilich nicht mithalten. Im Sommer würde ich zwar eher raus an die frische Luft gehen und selber einen Putter in die Hände nehmen (meine Lieblingsbahn liegt übrigens im Zentrum von Bournemouth, England), aber an einem regnerischen Tag wie dem heutigen kann ich ja schon mal am PC üben.

3-D ULTRA MINIGOLF

Hersteller:	Sierra	**Empfohlene Hardware:**	P/75, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Benchmark:**	①②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (an einem PC, Netzwerk oder Internet)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



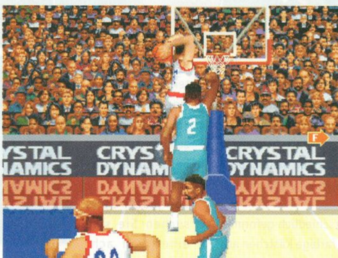
Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

SLAM 'N' JAM

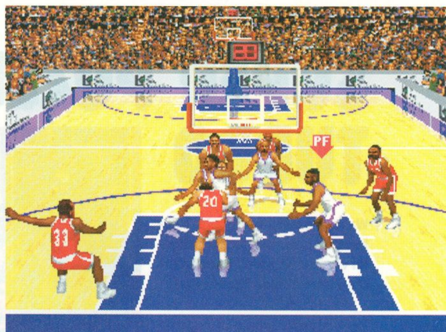
Wieso immer nur Fußball? Basketball ist eine rasante Sportart, die auch in Deutschland immer beliebter wird. Diese Konsolenumsetzung versucht, die Geschwindigkeit auch auf den PC zu übertragen.

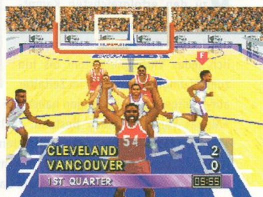
Auch wenn die amerikanischen Sportarten in Europa im kommen sind, spielt Basketball in Deutschland immer noch eine untergeordnete Rolle. PC-Umsetzungen können aber fast immer auf eine Stärke dieser Sportart bauen – die Schnelligkeit. So auch »Slam 'n' Jam« von Crystal Dynamics. Optionsmenüs gibt es fast keine: Nur die Länge eines Spielviertels und ob Fouls geahndet werden sollen, ist einzustellen. Anschließend entscheiden Sie sich für eine Saison (14 bis 82 Partien) oder gehen gleich in die Playoffs.



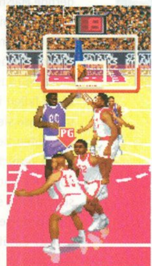
Diesen Dunk lasse ich mir nicht entgehen.

Obwohl Slam 'n' Jam actionbetont ist wie »Jam Extreme« und »Hang Time«, wird fünf gegen fünf gespielt, wobei man immer den ballführenden Spieler lenkt. Je nach Ausrichtung kann man zwischen verschiedenen Anspielstationen wählen, der Computer bietet jeweils eine sichere Variante an. Traumhafte Kombinationen sind leicht zu erlernen, mit einem 2-Button-Gamepad steuert sich das Spiel optimal. Doch auch der Computergegner beherrscht alle Tricks und nutzt jede Verteidigungsschwäche gnadenlos aus. Obwohl Slam 'n' Jam dem derzeitigen Polygontrend verschließt, sind die Sprites flüssig animiert. Viele Korbkünstler sind den »Originalen« nachempfunden, auch was die Größe betrifft. Jubelnde Massen und ein euphorischer Kommentator bauen eine gute Atmosphäre auf. Etwas ungewöhnlich ist der Blickwinkel: Die Kamera scheint hinter einem der Körbe zu hängen. Sie zoomt immer automatisch an das Geschehen heran, doch ist es im Gewühle oft schwer zu erkennen, wer den Ball hat. Auch sind nur selten alle Mitspieler im Bild, so daß man die Pässe oft »blind« spielen muß. Das Spielgeschehen wird ausschließlich im Halbzeilenmodus dargestellt, dieser ist nicht gerade schön, dafür umso schneller. (ab)


Ein Suchbild: Wo bitte ist denn die Kugel?



Noch jubelt mein Gegner, aber das Spiel hat gerade erst begonnen.


Viel Action unter dem Korb.

ALEX BRANTE

Viel Action, keine Taktik: Slam 'n' Jam kann als schnelles Basketballspiel durchaus überzeugen. Das Ranzoomen bei den Slamdunks ist spektakulär, vor allem, wenn noch jemand in letzter Sekunde die Hand dazwischen hat. Überhaupt kann man kinderleicht brilliante Kombinationen hinlegen. Selbst Leute, die mit Basketball wenig am Hut haben, werden sicherlich leicht zu begeistern sein.
Leider ist der Halbzeilenmodus nicht sonderlich schön, wenn dadurch auch das Spiel selbst auf einem 486er sehr flott läuft. Außerdem nervt der einzige Kamerawinkel manchmal. Ein Taktikmenü ist bei einem solch actionlastigen Spiel keine Notwendigkeit, aber etwas mehr Agressivität meiner Mitspieler, wenn ich kurz vor Schluß zurückliege, hätte mir schon gefallen. Zum großen Rivalen NBA97 fehlt noch einiges, doch Spaß macht Slam 'n' Jam allemal.

SLAM 'N' JAM

Hersteller:	Crystal Dynamics	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS	486/DX, 8 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC), bis vier (Netzwerk)	**Benchmark:**	①②③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	nicht vorh.

PC PLAYER WERTUNG

★★★☆☆

Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

Denkspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO



»Coloris« versus »Street Fighter«: Der Kampf der Giganten wird durch reine Knobelarbeit ausgetragen.

Bauen Sie zu Beginn besonders große Blöcke. Wenn Sie die dann zerstören, lösen Sie Special Moves aus. ▼

Was passiert, wenn ein Knobelspiel mit einer Actionprügelei vermodelt wird? Es entsteht ein kurzweiliger Pausenspaß.

Die »Street Fighter«-Reihe gehört zu den erfolgreichsten Kampfspielsagas überhaupt. Fast alle Folgen wurden von der Spielhalle auf so ziemlich jedes Videospielsystem bis hin zum PC umgesetzt. Selbst im Zeitalter aufwendiger 3D-Prügelorgien haben die spielerisch ausgefeilten »Alpha«-Varianten noch Bestand. Nicht minder legendär ist »Tetris«. Von dem Russen Alexej Patschinow ausgedacht, eroberte diese Computerknobelei Ende der Achtziger Jahre den Globus und wurde von Nintendo sogar jedem Game Boy als verkaufsfördernde Maßnahme beigelegt. So absurd es klingen mag, Capcom hat beide Spiele in einen Hut geworfen und zu einem neuen Programm verbrodelt.

Allerdings tauschten die Japaner die unterschiedlich geformten Klötzchen aus Rußland gegen rechteckige, farbige Kästchen aus. Diese fallen in Zweierpaketen vom oberen Bildschirmrand nach unten, wo sie liegenbleiben. Berühren sich mehrere gleichfarbige, bilden sie einen größeren Klotz. Dann und wann erscheinen bunte Vernichter-Blöcke, die Konglomerate der gleichen Couleur abbauen. Darauf haben zwei Kulleraugenkämpfer, die in der Bildschirmmitte stehen, nur gewartet. Denn je nach Größe und Form der zerstörten Einheiten werden Karatetritte und Schläge ausgelöst. Zusätzlich fallen Blockadesteine auf der gegnerischen Spielhälfte herunter. Verloren hat, wer als erster keine neuen Klötze mehr auf seiner Seite unterbringen kann.

Vor jedem Spiel suchen Sie sich einen von acht Kämpfern aus, die allesamt über unterschiedliche Schläge verfügen. Wer mag, kann sich auch anstelle des Computers einen menschlichen Gegner erwählen. Für ein zünftiges Duell reicht ein PC aus, den sich zwei Spieler teilen.

Aber auch ein Netzwerk kann als Arena dienen. Während Sie in den normalen Kämpfen den Schwierigkeitsgrad dreifach regulieren können, müssen Sie im Spezialmodus auf der härtesten Stufe antreten. Dafür können Sie dort auch besondere Extras ergattern. So zum Beispiel den Cheatcode für versteckte Charaktere, die natürlich nicht fehlen dürfen. **(mic)**

MICHAEL SCHNELLE

Wer hat sich denn diesen Blödsinn einfallen lassen, war mein erster Gedanke, als ich die Presseinfo zu Super Puzzle Fighter 2 Turbo las. Dann installierte ich das Programm, spielte es ein wenig an, und spielte, und spielte und spielte ...

Der ungewöhnliche Genremix macht vom ersten Moment an Spaß. Bislang war ich der festen Überzeugung, die Tetris-Idee wäre endgültig ausgelutscht. Aber die herzigen Animationen der Schwellkopf-Kämpfer und der knackige Schwierigkeitsgrad im Spezial Modus haben mir inzwischen mehr als nur eine Mittagspause verkürzt. Zugegeben, letztlich ist auch Super Puzzle Fighter 2 Turbo nur eine weitere Variante des unverwüstlichen Knobelprinzips Marke Patschinow. Wenn Sie aber ein wenig Denkstreß unter Zeitdruck nicht abgeneigt sind und dem Nippon-Flair etwas abgewinnen können, sollten Sie Capcoms Puzzle-Kämpen unbedingt eine Chance geben.

SUPER PUZZLE FIGHTER 2 TURBO

Hersteller:	Virgin	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	Windows 95	Pentium/90 mit 16 MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis zwei (an einem PC oder per Netzwerk)	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



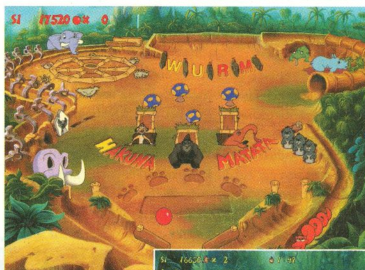
Geschicklichkeitsspiel für Einsteiger

TIMON & PUMBAAS DSCHUNGEL-FLIPPER

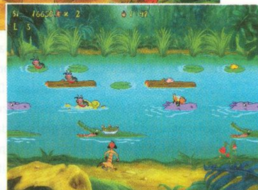
Hakuna Matata! Erdhörnchen Timon und Warzenschwein Pumbaa laden Sie zu einer Flipper-Runde in den Dschungel ein. Dazu gibt es kostenlos eine Partie Hippo-Hopp über einen reißenden Urwaldstrom.

Der Disney-Streifen »Der König der Löwen« ist seit rund drei Jahren mächtig erfolgreich. Neben den unausweichlichen Videos, Stofftieren, Malbüchern und Sing-along-CDs eröffnet Disney Interactive mit »Timon & Pumbaas Dschungel-Flipper« eine neue Spielereihe namens »Hot Shot«, deren Vertreter für je 40 Mark erscheinen sollen. Von der eigentlichen Filmhandlung um den Löwenjungen Simba, dessen Vater von Onkel Scar umgebracht wurde, und der nun bei dem drolligen Duo Timon und Pumbaa weit entfernt von seiner Heimat aufwächst, ist keine Spur zu sehen. Die beiden Kollegen treffen wir jedoch wieder: Die Erziehungsbeauftragten nehmen uns zum Dschungelspielplatz mit. Hier dürfen kleine und große Kinder forsch durch die Gegend klicken und versteckte Animationen herausfinden. Dann naht eine Entscheidung: Entweder starten Sie den Dschungel-Flipper oder wagen sich an ein Bonusspiel namens »Hippo-Hopp«.

Bei der Urwaldkugelei müssen Sie eine knallrote Murmel über einen »Tisch« lenken, der vage an die Umrisse eines Mickey-Maus-Gesichts erinnert. Da ist jede Menge los: Timon, Pumbaa, ein vorwitziger Gorilla oder ein Ameisenbär tauchen aus Falltüren auf und schnappen sich die Kugel. Kecke Erdhörnchen warten darauf, den Ball vor die Nase geschossen zu bekommen, und ein Elefant bedient die Bonus-Drehscheibe, die Extrakugeln serviert oder einen Haufen Punkte auf Ihr Konto bringt. Hippo-Hopp ist eine Neuauflage des Spieleklassikers »Frogger«. Hier müssen Sie nicht einen kleinen Frosch über Straße und Fluß bugsieren, sondern Timon persönlich.



Hoppla! Fast hätte der Gorilla die Kugel geschnappt! (800 x 600)



So viele Leckereien, so wenig Zeit – Timon sammelt für seinen Freund leckere Dinge ein.

Er sammelt für Chefkoch Pumbaa leckere Zutaten ein, die auf Baumstämmen, Seerosenblättern, aber auch bissigen Krokodilen umhertreiben, die auch mal untertauchen.

Knallbunt und mit einer herrlich gelungenen deutschen Synchronisation ist Timon & Pumbaas Dschungel-Flipper ganz klar ein Fall für alle Kinder und Disney-Fans. Sie dürfen dann sogar einen Spielstand oder ihren Namen speichern, wenn ein Kollege zum Spielen an der frischen Luft ruft. (ra)

ROLAND AUSTINAT

Ein rühriges Völkchen, die Jungs und Mädels von 7th Level. Bei allen Arbeiten an zukünftigen Mammutprojekten wie Dominion oder dem offiziellen Nachfolger zu Betrayal at Krondor bleibt noch Zeit für eine Disney-Auftragsarbeit. Grafik und Geräuschkulisse erinnern mich in ihrer Verspieltheit an Arcade America und unterscheiden sich so gut wie überhaupt nicht mehr von einem Zeichentrickfilm. Die deutsche Synchronisation ist munter und spritzig und glücklicherweise vom »Can you feel the Schmalz tonight«-Pathos einiger Melodien des Soundtracks weit entfernt.

Witzigerweise gefällt mir persönlich das Bonusspiel besser als der eigentliche Flipper – mit Sprüchen wie »Sei vorsichtig, Timon, Du bist nicht versichert!« macht der Frogger-Clone auch Spiele-Oldies Spaß. Wir wollen darüber aber nicht vergessen, daß der Dschungelspielplatz sich primär an Kinder richtet. Ältere Semester haben zwar durchaus ihren Spaß, auf die Dauer können die Mini-Spiele aber nicht sehr stark motivieren. Dafür macht sie der Preis von rund 40 Mark zum netten Mitbringsel, das man auch selber mal spielt.

TIMON & PUMBAAS DSCHUNGEL-FLIPPER

Hersteller:	Disney Interactive	**Empfohlene Hardware:**	DX4/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	ab Windows 3.1	**Benchmark:**	❶②③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:**	Deutsch

Präsentation:	Gut	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Gut	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut

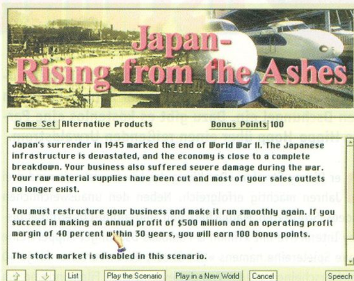
Wirtschaftssimulation für Fortgeschrittene und Profis

CAPITALISM PLUS

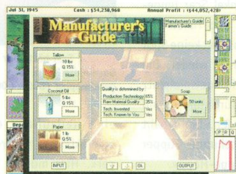
Vor 18 Monaten beglückte Interactive Magic die Computerspielewelt mit der komplexen, wenn auch sehr trockenen Wirtschaftssimulation »Capitalism«. In einem neuen Gewand und mit einigen Veränderungen kommt die Plus-Variante auf den Markt.

Selten gab es eine so komplexe Simulation wie »Capitalism«. Fast alles, was das BWL-Studenten-Herz begehrt, ist in diesem Spiel untergebracht: Angebot und Nachfrage, Werbung, Bilanzen, Aktienmärkte, Weiterbildung der Angestellten. Das Primärziel (möglichst viel Geld zu verdienen) kann man erreichen, indem man sich nur auf die Produktion von Gütern und Rohstoffen konzentriert oder rein auf den Verkauf. Auch Kombinationen sind möglich, wobei alles etwas bieder wirkt. Da spielt es kaum eine Rolle, ob ich Erz abbaue oder Fernseher in einem Kaufhaus anbiete, die Strukturen sind immer gleich. Jeder Betrieb besteht aus neun Kästchen, die je nach Bedarf mit Produktions-, Inventar- oder Verkaufseinheiten gefüllt werden. Der Transport der Güter von einem Betrieb zum nächsten wird jedoch nicht grafisch dargestellt. Ausführlicher hatten wir das Spiel schon in der Ausgabe 12/95 vorgestellt. »Capitalism Plus« kann nicht mit vielen neuen Features glänzen. Grafisch haben sich nur die Buttons auf dem Hauptbildschirm geändert, ansonsten wirkt die Optik etwas veraltet. Einiges hat sich bei den Landkarten getan: Die Spielfläche ist jetzt wesentlich größer, es gibt nun reelle Umgebungen wie Europa oder Asien und einen Karten-Editor. Nicht fehlen dürfen 20 neue Szenarien und ein paar »Multimedia-Sequenzen« (O-Ton des Herstellers). In der neuen Version können auch Produkte entwickelt werden, die es noch nicht auf dem Markt gibt, und neue Zufallsereignisse wie Aufstände oder Tierkrankheiten. Spielerisch ist jedoch keine Änderung zum Original festzustellen.

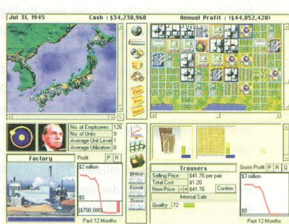
Wer im Besitz des Originals ist, kann seine CD an folgende Adresse schicken, um in den Genuß der »Plus«-Verbesserung zu kommen: Interactive Magic, Dieselstr. 66, 33334 Gütersloh. Der Spaß kostet jedoch stolze 50 Mark zuzüglich Versandkosten. **(ab)**



Zu jedem Szenario gibt es eine Kurzbeschreibung.



Die Online-Hilfe schafft etwas Klarheit bei den komplizierten Vorgängen.



Der Hauptbildschirm ist auf einem 14-Zoll-Monitor kaum überschaubar.

ALEX BRANTE

Ja, Capitalism Plus ist ein hammerhartes Wirtschaftsspiel mit einer Spieltiefe, die ihresgleichen sucht. Wenn auch grafisch etwas abschreckend, besitzt es einen nicht zu verachtenden Suchtfaktor. Obwohl die Gefahr besteht, daß das Spiel auf Dauer etwas eintönig wird, so sichert doch die Komplexität wenigstens für Profis eine langfristige Motivation. Wem Transport Tycoon zu verspielt ist, der liegt hier genau richtig. Die Produktpolitik von Interactive Magic gefällt mir jedoch überhaupt nicht.

Diese Frage darf wieder einmal aufgeworfen werden: Rechtfertigen geringfügige Verbesserungen ein Vollpreisprodukt? Am Spielprinzip hat sich schließlich nichts geändert, und ein Neuling wird auch mit dem Original (schon für 30 Mark in Fachgeschäften zu finden) bestens bedient sein. Capitalism-Veteranen empfehle ich eher, sich nach einer anderen, wirklich neuen Herausforderung umzusehen.

CAPITALISM PLUS

Hersteller:	Interactive Magic	**Empfohlene Hardware:**	
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	486/DX2, 16MByte RAM	
Anzahl der Spieler:	Einer bis elf (nacheinander an einem PC)	**Benchmark:**	❶❷③④⑤
		Sprache:	Englisch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Schlecht
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG



Preisliste anfordern! kostenlos u. unverbindlich.

Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Top Titel!

Übersiedler
Welten für die Siedler II
Deutsche Version
DM 24,99

CD-ROM

4-4-2 Fußball	DV	x59,99
3D Ultra Minigolf	DA	x49,99
3D Ultra Pinball 2	DA	59,99
688 Hunter Killer	DV	x76,99
Adidas Power Soccer	DA	72,99
Adventure of Lomax	DA	x59,99
Age o. Rifles·D. Gewehr	DV	69,99
AH 64 Gold Edition	DV	79,99
Air Warrior II	**DV**	**84,99**
Amber	DV	74,99
Amored Fist 2	DV	x84,99
Arc of Time	**DV**	**69,99**
Asterix & Obelix	DV	49,99
A.T.F. Gold Edition	DV	84,99
Atlantis	**DV**	**76,99**

CD-ROM

Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	74,99
Floyd	DV	x79,99
Flying Corps	DV	79,99
Formel 1 / Psygnosis	**DV**	**82,99**
Formula Cart	DA	x72,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	79,99
G-Nome	DV	69,99
Gex	DA	64,99
Gut`s "N" Garters	DV	x69,99
Harvest of Souls	DV	x69,99
Hattrick Wins	**DV**	**69,99**
Have a Nice Day	DV	59,99
HeliCops	DA	x49,99

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Atomic Bombermann	**DA**	**59,99**
Banzai Bugs	**DV**	**57,99**
Baphomets Fluch	DV	69,99
Battle Sport	DA	x49,99
Bazooka Sue	DV	79,99
Betrayal in Antara	DV	x79,99
Biing Edition	DV	44,99
Birthright	DV	x69,99
Blast Chamber	DV	69,99
Bleifuß 2	DV	54,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Ceasar 2 / Wind.95	DV	54,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Cluedo	DV	72,99
Comanche 3.0	DV	x76,99
Comanche 3.0	**EV**	**79,99**
Comm.&Con. 1 SVGA	**DV**	**79,99**
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
Comm. & Conq. 2 Data	DV	29,99
Conquest Earth	DV	x79,99
Crow: City o. Angles	**DA**	**74,99**
Daggerfall	**DV**	**69,99**
Darklight Conflict	DV	76,99
Daytona USA	DV	69,99
Daedalus Encounter	DV	24,99
Damonworld	DV	x72,99
Deadlock	DV	79,99
Deadly Tide	DV	74,99
Deathdrome	DA	x49,99
Delirium	DA	x74,99
Der Planer 2	DV	69,99
Descent t. Undermount.	DV	x79,99
Destruction Derby 2	DV	74,99
Diablo	**DA**	**69,99**
Die Fugger 2	DV	49,99
Die Siedler 2	DV	64,50
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Die Siedler 2 - Ubersiedler	**DV**	**24,99**
Discworld 2	DV	79,99
Dominion	DV	x74,99
Dragon Dice	DV	x74,99
Dragonheart	DV	x69,99
Dschungelflipper	DA	39,99
Earth 2140	**DV**	**34,99**
Ecstatica 2	DV	x74,99
Elisabeth 1	DV	69,99
Evidence	DV	79,99

Heroes o.M & Magic 2	**DV**	**74,99**
Holiday Island	DV	69,99
Holiday Island DATA	DV	19,99
Hugo 4	DV	59,99
Hunter Hunted	DV	69,99
Hunter Killer	DV	x76,99
Hyperblade	DV	79,99
IM 1 A2 Abrams	**DV**	**79,99**
Imerium Galactica	DV	x72,99
Independence Day	DV	x76,99
Interstate 76	**DV**	**69,99**
Iron & Blood	DV	x74,99
Isnogud	DA	49,99
Jack Nicklas 4	DA	x76,99
Jagged Alliance 2	**DV**	**x74,99**
James Bond Collection	DV	x59,99
Jedi Knight	EV	x79,99
Kais Power Goo	DV	79,99
Kick Off 97	DV	69,99
Kilrathi Saga/WC 1-3	DV	x57,99
KKND	DV	59,99
Larry 7	DV	79,99
Last Express	**DV**	**76,99**
LInks LS	DA	89,99
Links LS Course Coll.1	DA	54,99
LInks Ls Course Coll.2	DA	54,99
Links LS Course Coll.3	DA	54,99
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	x24,99
Lost Vikings 2	**DV**	**67,99**
Magic-Zusammenkunft	DA	77,99
Marathon II	DV	39,99
Mass Destruction	**DA**	**59,99**
Master of Orion II	DV	79,99
M.A.X.	DV	74,99
M.D.K.	**DV**	**74,99**
Mechwarrior 3/Mechen.	DV	79,99
Monopoly	DV	54,99
Monster Trucks	**DA**	**72,99**
Monster Truck Madness	DA	74,99
Moto Racer / Win95	**DV**	**76,99**
Mutant Pinguins	DA	59,99
Nascar Racing 2	DA	77,99
NBA Jam extreme	DA	69,99
NBA Live 97	DV	76,99
Need for Speed 2	**DV**	**76,99**
Nemesis	**DV**	**74,99**
NHL Hockey 97	DV	76,99
Othello	DV	39,99

Händleranfragen erwünscht!

Exhumed	**DV**	**74,99**
Extreme Assault	**DV**	**69,99**
F1 Manager	DV	69,99
F 22 Lightning 2	DV	79,99
Fallen Heaven	DV	84,99
Fallout	DA	x74,99
Fifa Soccer 97	DV	76,99
Fifa Soccer Manager	DV	x69,99

Outlaw	**DA**	**74,99**
Pandemonium	DA	79,99
Pandora Akte	DV	74,99
Panzer Dragoon	DV	69,99
PC Games Cheater 2	DV	24,99
Perfect Weapon	DV	x76,99
Phantasmagoria 2	DV	x77,99
Pinball 97	DA	54,99

Unsere Hit`s!

X-Wing vs. Tie Figther
Deutsche Anleitung
DM 74,99

Pandemonium
Deutsche Anleitung
DM 79,99

Lost Vikings II
Deutsche Version
DM 67,99

Extreme Assault
Deutsche Version
DM 69,99

Last Express
Deutsche Version
DM 76,99

POD	DA	74,99
Police Quest SWAT	DA	69,99
Power Chess	**DV**	**89,99**
Print Artist 4.0	DV	x39,99
Privateer 2/Darkening	DV	79,99
Project Paradis	DV	69,99
Realms of the Haunting	DV	79,99
Rebel Assault II	DV	49,99
Red Baron 2	DV	i.V.
Redneck Rampage	**DA**	**74,99**
Resident Evil	DV	x72,99
R.I.O.T.	DA	x59,99
Risiko	DV	74,99
Road Rash	DV	59,99
Saga of Aces	DA	49,99
Scarab / Win95	DA	69,99
Schleichfahrt	DV	69,99
Secret of Luxor	DV	79,99
Sentient	DA	x72,99
Sega Rallye	DV	69,99
Sherlock Holmes 2	DV	76,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Hunter Data	DV	29,99
Sim City 2000 Collection	DV	84,99
Sim City 2000/Netzwerk	DV	84,99
Sim Copter	DV	74,99
Sim Golf	DV	72,99
Sim Park	DV	59,99
Slam `n Jam	DA	x54,99
Slam Tilt - Flipper	DA	49,99
Sonic + Knuckles	DA	49,99
•Speedster	DA	x69,99
SSN / Tom Clancy	DA	49,99

Stadt d. verl. Kinder	DV	72,99
Star General	DV	69,99
Starfleet Academy	DV	x79,99
Star Trek Borg	**DA**	**49,99**
Star Trek Generation	**DV**	**74,99**
Steel Panther 2	DV	69,99
Terradice	**DV**	**74,99**
Test Drive: Off Road	**DA**	**54,99**
T.P. Alley Bowling	DA	x76,99
The Dig	DV	49,99
Theme Hospital	DV	76,99
Tie Fighter	DV	49,99
Time Laps	DV	69,99
Time Warrior	**DV**	**59,99**
Titanic	DV	x69,99
Tomb Raider	**DV**	**64,99**
Toonstruck	DV	69,99
UEFA Cham.Lea. 96/97	**DV**	**67,99**
US-Navy Fighter 97	DV	82,99
Vermeer	DV	59,99
Warcraft 2 + Data/Edit.	DV	79,99
WET-S. Empire	DV	74,99
WipEout 2097	DA	x74,99
WWF i.y. House	DA	69,99
X-Car	DA	x72,99
X-Com : Apocalypse	DV	i. V.
X-Wing vs Tie Fighter	**DA**	**74,99**
Yathzee	DV	39,99
Yoda Story	DA	29,99
Zombieville	DA	x72,99
Zorck Nemesis	DV	74,99
Zorck Nemesis Edition	DV	x79,99

CD-ROM Angebote solange Vorrat reicht

3D Ultra Pinball	DA	34,99
7th Guest	DA	19,99
A-Train	DA	19,99
Aces over Europe	DV	19,99
Aces o.t. Deep	DV	34,99
Across the Rhine	DV	24,99
Albion	DV	29,99
Alien Trilogy	DV	39,99
Amerika	DV	24,99
Ancient Empires	DV	34,99
Armored Fist	DV	29,99
Ascendancy	DV	29,99
Battle Bugs	DV	29,99
Battle Isle 3	DV	39,99
Beneath t. Steel Sky	DV	19,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Carrier Strike Force	DV	24,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Comanche 2.0 + DATA	DV	39,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Conquest Deluxe	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusader No Regret	DV	39,99
Cyberia 1	DV	24,99
Das Gewehr/Age o. Rifles	DV	29,99
Das schwarze Auge 3	DV	29,99
Dawn Patrol	DV	24,99
Deadalus Encounter	DV	24,99
Der Meister	DV	19,99
Der Patrizier	DV	34,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	34,99
Dungeon Master 2	DV	24,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	39,99
Earthworm Jim Teil 1	DV	29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Frankenstein t.t.e.o.t.M.	DV	24,99
Freddy Pharkas	DV	19,99
Gene Wars	DV	39,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Golden Gate Killer	DV	24,99
Grand Prix Manager	DV	39,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Hanse d. Expedition	DV	34,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indy Car Racing 2	DA	34,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Lands of Lore	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Last Dynasty	DV	19,99
Legend Kyrandia 2	DV	19,99
Legend Kyrandia 3	DV	19,99
Lost Eden	DV	19,99
Magic Carpet 2	DV	29,99
Mechwarrior 2 / Win95	DV	29,99
Mega Race 2	DV	29,99
Might & Magic 3-5	DV	39,99
NBA Jam Tournement	DA	24,99
Necrodome	DV	29,99
NHL Hockey 94	DA	9,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Nascar Rac. + Track Pa.	DA	14,99
Offensive	DV	29,99
Outpost 1.5	DV	19,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest 4	DV	19,99
Pro Pinball the Web	DA	29,99
Ran Soccer	DV	29,99
Ran Trainer 2	DV	29,99
Rayman	DV	34,99
Rebbel Assault 1	DV	29,99
Red Baron 1	DV	x19,99
Sensible World o. Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Shattered Steel	DV	34,99
Shivers	DV	19,99
Silent Thunder	DV	34,99

Angebote: (Fortsetzung)

Sim Ant	DA	19,99
Sim City Enhanced	DV	19,99
Sim Earth	DA	19,99
Sim Farm	DA	19,99
Sim Life	DA	19,99
Sim Tower	DV	39,99
Sim Town	DV	39,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
Simon the Sorcerer 2	DV	29,99
Space Hulk 1	DV	9,99
Space Hulk 2	DV	39,99
Space Quest 6	DV	19,99
Star General	DV	29,99
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	39,99
Stonekeep	DV	39,99
Syndicate 2 Wars	DV	39,99
TFX 2000	DV	39,99
The Hive	DV	34,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	39,99
To Shin Den	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Top Gun: Fire at Will	DV	24,99
Transp. Tycoon deluxe	DV	24,99
U.F.O.	DV	24,99
U.S. Navy Fighter	DV	29,99
Urban Runner	DV	34,99
Vollgas	DV	29,99
War Wind	DV	29,99
Warcraft 1	DA	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
World Rallye Fever	DA	19,99
Worms	DV	29,99
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99

Wir führen Spiele u. Zubehör für *Sony PlayStation u. Nintendo 64*

Zubehör

Aktivboxen 100 SubWoover	99,99
Aktivboxen 160	59,99
Aktivboxen 240	79,99
Aktivboxen 320 3D	99,99
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	59,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst. Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	129,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99
Thrustmaster Lenkrad T2 **incl. Gas u. Bremse**	**219,99**
Thrustmaster Grand Prix 1-Lenkrad **preiswerte Variante des Formula T2 · Die Fußpedale werden durch zwei Hebel am Lenkrad ersetzt!**	**169,99**

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.
Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

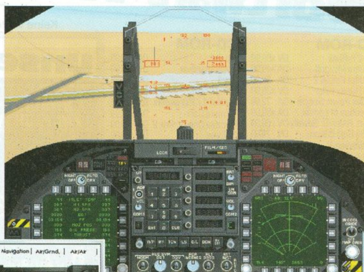
Versandbedingungen: Ab DM 200,- Software Auftragswert portofreier Versand.
Vorkasse DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!

Flugsimulation für Profis

F/A-18 HORNET 3.0

Während alle Welt auf die Veröffentlichung von Spectrum Holobytes »Falcon 4.0« wartet, erobern andere Hersteller den Markt. Kann Graphic Simulations den Falknern mit einer Hornisse den Rang ablaufen?

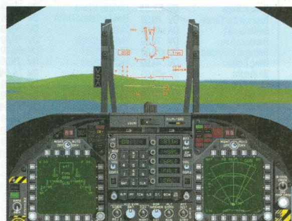


Selbst in der höchsten Auflösungsstufe von 1024 mal 768 Pixel ist F/A-18 noch sehr schnell.

Was ist denn das? Da flattert uns doch glatt ein Flugsimulator mit der Versionsnummer 3.0 auf den Schreibtisch, ohne daß wir je einen Vorgänger in PC Player getestet hätten. Sollte uns ein Meilenstein der digitalen Aviationsgeschichte entgangen sein? Weit gefehlt, »F/A-18 Hornet« gab es bislang ausschließlich auf dem Mac. Erst der dritte Teil erscheint auch für den PC. Allerdings ist den Entwicklern kein origineller Schauplatz eingefallen als der Persische Golf, den Sie mit Ihrem Kampfflieger unsicher machen. In insgesamt 28 Einsätzen sorgen Sie für Geleitschutz, äschern Chemiewerke ein oder geben Deckung bei der Rettung abgestürzter Kollegen. Vor dem Start vom Flugplatz oder Flugzeugträger müssen Sie sich eine Startbahn zuweisen lassen und die endgültige Freigabe vom Tower einholen. Einmal in der Luft, erfordert vor allem die Erfassung der Gegner einige Übung. Das Programm unterscheidet peinlich genau zwischen Luft- und Bodenradar samt aller Untermodi. Aber auch die implementierte Flugphysik ist nahe am echten Pilotenalltag. Damit Sie bei aller Komplexität nicht den Überblick verlieren, führen zahlreiche Schwarzweißvideos in die wesentlichen Flugmanöver und Instrumentierungen ein. Allerdings werden die in nuscheligstem Englisch kommentiert; wohl dem, der neben guten Fremdsprachenkenntnissen auch über ein ausgezeichnetes Gehör verfügt. Die Qualität des Sehvermögens ist dagegen eher von untergeordneter Bedeutung, denn die Grafik bietet außer ein paar einfarbigen Polygonen sehr wenig. Dafür gibt es neben ein paar Trainingsflügen über Hawaii spezielle Multiplayermissionen für bis zu vier Piloten im Netzwerk. **(mic)**



Trainingsfilme mit genuscheltem Kommentar sollen Ihnen den Einstieg erleichtern. (SVGA, 640 x 480)



Polygone, soweit das Auge reicht. (SVGA, 640 x 480)

MICHAEL SCHNELLE

So ganz kann ich den Kult um F/A-18, der unter Macintosh-Piloten seit Jahren grassiert, nicht verstehen. Gut, Apple-Besitzer sind mit Flugsimulationen bei weitem nicht so verwöhnt wie PC-Fighter. Dennoch hätte man die karge Polygongrafik für die Umsetzung ein wenig aufmöbeln können. A-10 Cuba! beweist doch recht anschaulich, daß auch ohne Texturen schicke Landschaftsdarstellungen möglich sind.
Sieht man mal davon ab, zeichnet sich Hornet 3.0 durch seine sehr realistischen Radarmodi aus. Außer Back to Baghdad ist mir derzeit keine Simulation mit einer ähnlich komplexen Erfassungstechnik bekannt. Allerdings werden sich Anfänger, aber auch Fortgeschrittene, nur schwer einarbeiten können. Das ultraknappe Handbuch fordert selbst Profis, die genau wissen, wonach sie suchen. Auch die Trainingsvideos lassen viele Fragen unbeantwortet. Bei aller Komplexität ist es zudem ärgerlich, daß bei der Schadensfeststellung derart geschlampt wurde. Jeder noch so kleine Treffer läßt als allererstes das komplette HUD ausfallen. Dadurch ist der gesamte Einsatz wegen eines an sich unbedeutenden Schadens nicht mehr zu beenden. Mir ist Hornet 3.0 einen Tick zu weit vom Vergnügen in Richtung Arbeit angelegt. Wer Realismus über Spielspaß stellt, kann F/A-18 Hornet 3.0 eine Chance geben.

F/A-18 HORNET 3.0

Hersteller:	Graphic Simulations	**Empfohlene Hardware:**	Pentium/133, 32 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Benchmark:**	❶❷❸④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer bis vier (Netzwerk)	**Sprache:**	Englisch

Präsentation:	Schlecht	**Spieltiefe:**	Gut	**Multiplayer:**	Durchschnitt
Ausstattung:	Durchschnitt	**Komfort:**	Schlecht	**Übersetzung:**	geplant

PC PLAYER WERTUNG

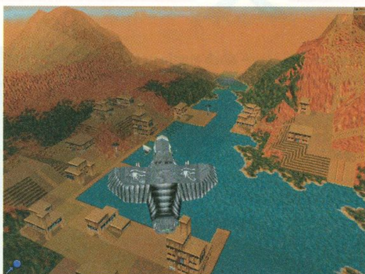


Actionspiel für Fortgeschrittene

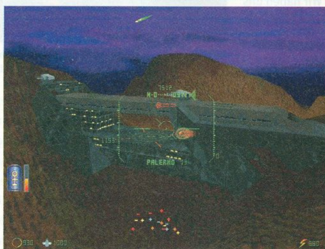
SAND WARRIORS

Es war einmal vor langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis ...

Knapp 5000 Jahre bevor Klein-Tutanchamun mit dem Konzept »Pyramide« vertraut gemacht wird, düsen Vorfahren der Ägypter, die »Sand Warriors«, in Sandgleitern über den Planeten Tawy. Es handelt sich um die Kriegerkasten der Häuser Set und Horus, welche sich schon seit unzähligen Generationen um die absolute Vorherrschaft bekriegen. Der Spieler mischt auf der Seite der Horus mit und versucht demnach, dem finsteren Imperium der Set auf die Füße zu treten, wo er nur kann. Zu diesem Zweck fliegt er mit seinem Sandschiff Kampfeinsätze gegen die feindlichen Truppen. Wie von ähnlichen Spielen bekannt, werden zuerst in einem Missions-Briefing die Einsatzziele festgelegt. Kurze Zeit später befindet sich unser Kampfpilot hoch in den Lüften und vernichtet fleißig seine Feinde. Trotz der Möglichkeit, das Briefing während des Fluges wiederholen zu lassen, und obwohl die Einsatzziele auf der Karte angezeigt werden, sind die gestellten Aufgaben oft nicht so eindeutig, wie man es sich wünschen würde. Um gegen die feindlichen Truppen zu bestehen, ist der »Bug«, der Gleiter Ihres Piloten, mit verschiedensten Waffensystemen ausgerüstet, die teilweise recht verheerende Wirkungen haben. Außerdem gibt es einige vorprogrammierte Flugfiguren, die Ihr Schiff auf Tastendruck automatisch vollzieht. Zum Beispiel das »Orion Corona« Manöver, welches den »Käfer« um ein feindliches Ziel kreisen läßt, während Sie sich ganz auf das Abfeuern Ihrer Waffen konzentrieren können. Dabei nimmt Ihr Schiff aber keine Rücksicht auf Hindernisse wie Berge oder Gebäude, die arglos im Wege stehen und das Pilotenleben nicht eben leichter machen.
Ansonsten werden natürlich verschiedene Auflösungen von 320 x 200 bis 800 x 600 Bildpunkten sowie unterschiedliche Detailstufen unterstützt, damit Sand Warriors auch auf langsameren Rechnern läuft. Eine Augenweide ist die 320er-Variante aber selbst dann nicht, wenn man alle Details eingeschaltet hat. **(vs)**



Ist es ein Vogel? Ist es ein Flugzeug? Nein, es ist ein Superkäfer.



Wir befinden uns im Anflug auf ein horianisches Gun Boat.



▲ Die Missionen fordern weniger Taktik, als das Briefing vermuten läßt.

VOLKER SCHÜTZ

Die Kritik an Sand Warriors ist einfach zusammenzufassen: Das Neue daran ist nicht gut, und das Gute daran ist nicht neu. Das Spiel macht zwar Spaß, doch man hat das Gefühl eines nicht enden wollenden Déjà-vu. Mangelnde Innovationsbereitschaft macht sich in allen Bereichen bemerkbar. Würde man jene Elemente entfernen, die sich Gremlin aus artverwandten Produkten entliehen hat, bliebe nichts weiter übrig als ein kleiner, verdutzter Ägypter mit dem unerklärlichen Drang, ein Raumschiff zu fliegen.
Natürlich könnte ich die vorgefertigten Flugmanöver als Neuerung preisen, doch mal im Ernst: Welchen Sinn machen die schon? Es ist ja ganz unterhaltsam, auf den F-Tasten herumzuklappern, die das Raumschiff wie von Geisterhand durch die Luft düsen lassen. Aber der Nutzen ist, in Anbetracht der Tatsache, daß man permanent gegen irgendwelche Hindernisse prallt, in etwa so hoch wie der eines bleiernen Fallschirms. Eben wieder mal ein Spiel aus der Kategorie »nett« – schlaflose Nächte und durchgespielte Wochenenden wird Sand Warriors eben niemandem bereiten.

SAND WARRIORS

Hersteller:	Gremlin Interactive	**Empfohlene Hardware:** Pentium/166, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	**Benchmark:** ❶❷③④⑤
Anzahl der Spieler:	Einer	**Sprache:** Deutsch

Präsentation:	Durchschnitt	**Spieltiefe:**	Durchschnitt	**Multiplayer:**	nicht vorh.
Ausstattung:	Schlecht	**Komfort:**	Durchschnitt	**Übersetzung:**	Gut

PC PLAYER WERTUNG



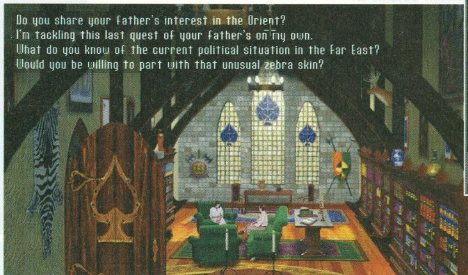
Sehr schlecht — Durchschnitt — Sehr gut



HALL

Masse mit Klasse – Koch Media hat wieder kräftig Lizenzen eingekauft und packt gleich zehn Spiele in eine Schachtel. Psygnosis baut mit Klassikern die Neon Edition weiter aus.

Buy one, get nine free – der neue »Gigapack 1« von Koch Media enthält ein knappes Dutzend guter Spiele zum Preis von einem, nämlich für rund 100 Mark. In Psygnosis' hauseigener »Neon Edition« erscheinen ebenfalls Klassiker zum geringen Preis von 30 Mark. Wir haben uns das Rennspiel »wipEout« und den Weltraum-Shooter »Novastorm« ausgesucht.

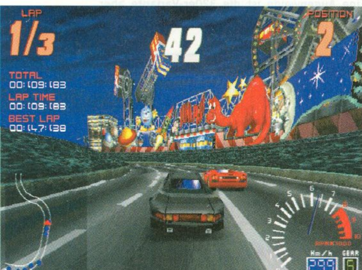


In der Schloßbibliothek quetschen Sie den Sohn des Barons von Seltsam über seinen vor kurzem verstorbenen Vater aus. (Das Rätsel des Master Lu)

Gigapack 1

Diese Spielesammlung ist durchweg hochwertig. Fünf der zehn enthaltenen Spiele picken wir stellvertretend heraus. »Bleifuss« hat zu seiner Zeit Maßstäbe im Rennspielgenre gesetzt. Abwechlsungsreiche Strecken, fetzige Musik und ein Mehrspielermodus zeigen, daß auch in Italien gute Spiele gemacht werden. Mit seinen animierten Hintergründen und der rasanten Fahrt über verschiedenste Strecken ist Bleifuss noch immer eine Richtschnur, an der sich andere Rennspiele orientieren müssen.

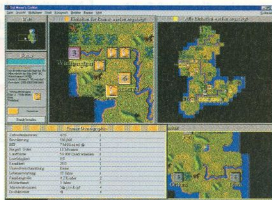
»Das Rätsel des Master Lu« von Sanctuary Woods ist komplett übersetzt ebenfalls mit im Gigapack. Eine spannende Geschichte führt Sie als Skurrilitätenjäger Robert Ripley rund um den Globus, stets auf der Flucht vor japanischen Militärs und Gaunern, die das Grab des chinesischen Kaisers vor Ihnen finden wollen. Die detaillierte Grafik und die stimmungsvolle Klangkulisse braucht sich auch eineinhalb Jahre nach der Erstveröffentlichung vor aktuellen Konkurrenten nicht zu verstecken.



Das Riesenrad hinten im Bild dreht sich friedlich, während Sie mit den Konkurrenten rasant um die Wette düsen. (Bleifuss)

»CivNet« ist die Netzwerkvariante von Sid Meiers »Civilization«, einem der wohl erfolgreichsten Computerspiele überhaupt. Als Führer eines Volkes müssen Sie Ihre Mannen von der ersten Stadtgründung hin zum eigenen Raumschiff führen. Bis zu sieben Mitspieler machen Ihnen dabei das Leben schwer, da sie das gleiche Ziel haben – Konfrontationen sind vorprogrammiert. Wackere Strategen schließen deswegen Nichtangriffsverträge, um sich so gegen die feindliche Übermacht wehren zu können.

Mit »Links 386«, einer Golfsimulation, die alle damals stolzen Besitzer eines 286ers nicht aufs Grün gelassen hat, machte Access Software vor rund vier Jahren von sich reden. Das Spiel war die Weiterentwicklung von »Links«, dem wiederum das Uralt-Golf »Leader Board« auf 8-Bit-Computern vorangegangen war. Die CD-Variante enthält zwei Golfplätze (einen mehr als im Original) und sogenannte Fly-Bys. Darin wird jedes Loch mit den besten Strategien im Video präsentiert. Wenn Ihr PC bei »Links LS« zu husten beginnt, macht der Vorgänger sicher immer noch Spaß. Optisch ansprechende Actionkost für Einsteiger bietet »Arcade America«. In 7th

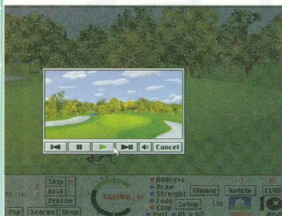


Windows sei Dank! PC-Staatschefs dürfen die Fensteraufteilung beliebig einstellen. (CivNet)

GIGAPACK 1

▶ **Hersteller:**	Koch Media
▶ **Empfohlene Hardware:**	DX4/100, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM
▶ **Benchmark:**	❶②③④⑤
▶ **Sprache:**	Deutsch (bis auf Links 386 CD)
▶ **Spiel:**	**Test in Heft:**
Arcade America	5/96
Bleifuss	1/96
CivNet	2/96
Das Rätsel des Master Lu	1/96
Formula One Grand Prix	2/93
Hattrick!	6/95
Links 386 CD	5/95
Mephisto Genius Pro	-
Pro Pinball -The Web	1/96
Transport Tycoon Deluxe	12/95

OF FAME



◀ Vor dem Spielen kommt das Schauen: Im Fly-By gibt es zu jedem Loch Tips und Tricks zur besten Strategie. (Links 386 CD)

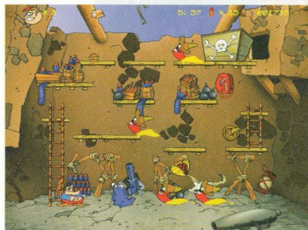
Levels fein animiertem Hüpf-und-Spring-Spektakel müssen Sie vor einem Auftritt Ihre Bandkollegen wieder einsammeln, die durch eine Explosion quer über den amerikanischen Kontinent verstreut worden sind. Kommentiert wird das ganze in der deutschen Fassung von Nina Hagen, die perfekt zu den schrillen Figuren im Comicstil paßt.

ROLAND AUSTINAT 

Das Gigapack 1 ist ausgezeichnet dazu geeignet, Lücken in Ihrer Softwaresammlung zu schließen. Die zehn Spiele sind durchweg hochkarätig und machen auch heute noch einen Riesenspaß. Ganz besonders gut gefallen haben mir Bleifuss, CivNet und Master Lu.
Höre ich Sie da aufstöhnen: »Was hat der Austinat nur immer mit diesem Adventure?« Das kann ich Ihnen verraten: Wenn Sie Light-Abenteuer wie Full Throttle in der Mittagspause verdrücken, dann warten auf der Suche nach dem kaiserlichen Grab einige harte Nüsse auf Sie, die für durchwachte Nächte sorgen werden. Das gilt ebenfalls für CivNet, das schon bei vielen für blutunterlaufene Augen gesorgt hat. Die schnelle Raserei von Bleifuß läßt etliche der aktuellen Konkurrenten alt aussehen – und das sogar noch in SVGA-Grafik.

Neon Edition: Novastorm & wipEout

Als vor über zweieinhalb Jahren die ersten »richtigen« CD-ROM-Spiele das Licht der Welt erblickten, sorgte das Actionspiel »Novastorm« für Aufregung. In einen vorberechneten Film von der CD wurden scharenweise gegnerische Raumschiffe eingebaut, die Sie als einsamer Kämpfer zu beseitigen hatten. Neben abwechslungsreichen Levels mit vielen Goodies wie Extrawaffen und bösen Endgegnern sorgten Zwischensequenzen und die kernige Musik für Stimmung. Wie formulierte damals Heinrich Lenhardt in PC Player 1/95 so schön? »Für die schnittige Präsentation [von Novastorm] sorgt nicht nur der grafisch höchst spektakuläre Introfilm. Auch ein wummernd-bedrohlicher Soundtrack, Sprachausgabe und immer wieder kurz eingestreute Cut Scenes powern die Atmosphäre auf.« Dem ist nichts hinzuzufügen.
Kein Tippfehler: »wipEout« wird wirklich so geschrieben. Die futuristische Gleiterraserei bedient sich nicht nur kräftig aus dem englischen Techno-Ambiente, mit Designers Republic zeichnet eine extrem angesagte Grafikertruppe für das Erscheinungsbild des Spiels verantwortlich. Begleitet wird die Jagd durch enge Straßenschluchten von kultigen Rave-Bands wie den »Chemical Brothers« oder »Orbital«. Vor gerade mal 18 Monaten war der Pentium/90 noch ein High-End-PC. Damals mäkelte Florian Stangl, daß der »faszinierende Geschwindigkeitsrausch« von wipEout erst auf einem flinken Rechner zur Geltung komme. Tja, so ändern sich die Zeiten: Anno 1997 wird der P/90 nicht mehr hergestellt, und die PCs sind wieder ein gutes Stück schneller geworden. So macht die Gleiterhatz heute fast noch mehr Spaß. Die Musik war übrigens so beliebt, daß die damalige Psygnosis-Mutter Sony die Tracks als eigenständige CD erfolgreich veröffentlichte. (ra)



Texas ohne Helge Schneider – nur, wenn Sie die Kiste in die Luft sprengen, geht es in den nächsten Level. (Arcade America)



Flammendes Inferno – in Novastorm müssen Sie sogar gegen Großraumschiffe antreten.

NEON EDITION

▶ **Hersteller:**	Psygnosis
▶ **Empfohlene Hardware:**	
DX4/100, 16 MB RAM, 2x-CD-ROM	
▶ **Benchmark:**	❶②③④⑤
▶ **Sprache:**	Englisch
▶ **Spiel:**	**Test in Heft:**
Novastorm	1/95
wipEout	1/96

ROLAND AUSTINAT 

Novastorm ist das richtige Spiel für den kleinen Adrenalinschock zwischendurch. Augen zu und mitten in die feindlichen Formationen geschossen – auf dem Bildschirm geht es selbst nach zweieinhalb Jahren noch munter zu. Ein bißchen Xevious aus der Spielhalle, dazu eine kräftige Portion Rebel Assault – fertig ist der Ballerspaß.
Die besonders in England populäre PlayStation-Umsetzung wipEout brachte eine ganze Schar von futuristischen Rennern wie unlängst Ubi Softs POD auf den Plan. Dabei hat Sony mit dem Design von wipEout außerdem bewiesen, daß sich Computerspiele und moderne Musik nicht ausschließen, sondern im Gegenteil dadurch noch mehr Fans erreichen. Der gemeinsame Blick in die Vergangenheit mit diesen beiden Spielen ist uns vier Sterne wert – Genrefans kommen auf jeden Fall auf ihre Kosten.



Test: Wie kompatibel ist Intels MMX?

ALLES SUPER

Grafikkarte, Soundkarte, Mikroprozessor: Je schneller, desto besser. Doch was ist das – plötzlich versagen liebgewonnene Spiele den Dienst, kaum daß die neue Komponente im PC steckt. Wir haben für Sie getestet, wie sich Intels neuer MMX-Prozessor mit Spielen verträgt.

Sie kennen das: Nach dem Einbau der neuen Soundkarte gibt Ihr altes Lieblingsspiel plötzlich keinen Pieps mehr von sich. Die neue Grafikkarte zeigt die gewohnten VESA-Auflösungen nicht mehr an, und beim neu eingesteckten Prozessor meldet die Software nur noch: »XYZ läuft nur auf Original-Intel-Prozessoren«. Um langen Gesichtern vorzubeugen, haben wir Intels neuen MMX-Prozessor auf den Kompatibilitätsprüfstand geschickt. Stutzig gemacht hatte uns ein reproduzierbarer Absturz des Snapshot-Programms »PCXDump 9.30« (siehe Beitrag »Schnappschüsse« in PC Player 3/96). Irgend etwas muß der neue Prozessor also anders als die »Normalos« machen.

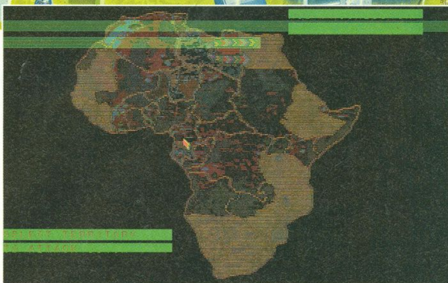
Als Testprozessor haben wir den »Turbobooster 200« von Topgrade (Test in PC Player 6/97) benutzt. Der Vorteil dieses Umbausatzes: Sie können ihn auch dann verwenden, wenn Ihr Rechner an sich nicht für MMX geeignet ist. In unserem Fall war das praktisch, weil wir so das Board nicht ständig umjumpern mußten. »Zickige« Spiele sollten dieselbe Testprozedur nämlich auf einem normalen Pentium/90 noch einmal über sich ergehen lassen müssen. Erst wenn sich die Fehler dort nicht wiederholten, könnten wir die Schuld dem MMX-Chip anlasten, und nicht etwa einem der gefürchteten Bugs im Spiel.

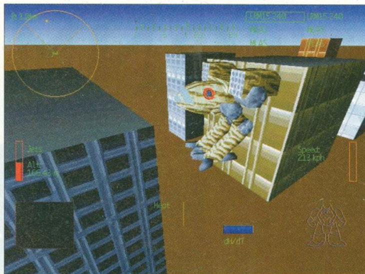


Falls Sie die Videotreiber von Civilization 2 installieren, funktioniert die Anzeige nicht mehr. Installieren Sie deshalb Video für Windows erneut.

Soviel zur Theorie. In der Praxis hatte dann wunderbarerweise keins der von uns getesteten Programme Probleme mit dem MMX. Freilich machten einige Pappenheimer Fisimatenten, die Fehler ließen sich aber allesamt auf dem Pentium/90-Chip reproduzieren. Also war in diesen Fällen die Software der Übeltäter. Wenn Sie in ein MMX-System von Intel investieren wollen, können Sie das somit ohne Bedenken tun. Spiele vertragen sich offensichtlich mit diesem Chip. Die Liste aller Testkandidaten finden Sie übrigens in dem Kasten »Getestete Spiele«.

Sozusagen als Abfallprodukt des Tests kamen einige merkwürdige Verhaltensweisen verschiedener Spiele an den Tag. Und da wir schon einmal dabei sind, wollen wir Ihnen diese Ergebnisse auch nicht vorenthalten.


Die Command & Conquer Gold Edition stürzt unter Windows 95 gelegentlich nach dem Auswählen einer neuen NOD-Mission ab.


MechWarrior 2: Mercenaries funktioniert nur, wenn Sie DirectX 2.0 schon einmal auf Ihrem System installiert hatten.

Bundesliga Manager 97

Natürlich durfte dieses von Fehlern arg gebeutelte Programm in unserem Test nicht fehlen. Wir haben außerdem das aktuelle Update auf Version 1.35 installiert, das Sie auf der CD der Ausgabe 6/97 finden. Abgesehen von den immer noch nicht bereinigten Grafikfehlern in den Menüs, der verkorksten (und weiterhin unmotivierten) Sprachausgabe sowie der merkwürdigen Spielstandsicherung läuft das Spiel. Diese Fehler treten sowohl mit MMX-Chip als auch bei normalen Pentium-Prozessoren auf.

Civilization 2

Dem einzigen Platin-Player-Träger galt ebenfalls unser Augenmerk. Wir haben hier die deutsche Version getestet, wie sie in jedem Laden oder im Versandhandel zu haben ist. Das Spiel will für Windows 95 neue Videotreiber installieren, was Sie besser nicht erlauben sollten. Danach funktionieren nämlich die Videos in den verschiedenen Menü-Fenstern nicht mehr. Sollte das Malheur bereits passiert sein, installieren Sie einfach »Video für Windows« erneut (finden Sie auf jeder PC-Player-CD im Verzeichnis \PCPLAYER\WINVIDEO). Anschließend funktioniert die Darstellung wie bereits gewohnt.

Command & Conquer Gold Edition

Die auf Windows 95 getrimmte Version von »Command & Conquer« haben wir bereits in Ausgabe 6/97 getestet. In unserer Kompatibilitätsprüfung offenbarte sich ein böser Fehler: Nach der ersten NOD-Mission kann der Spieler auf einer Weltkarte das neue Ziel auswählen. Auf einen beherzten Mausklick stürzt das Spiel gelegentlich sang und klanglos ab und reißt auch gleich das gesamte Windows 95 mit sich.

Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva

Die von uns unter die Lupe genommene Version 1.00d stürzt manchmal ab, während der Spieler in einer Stadt herumläuft. Der Fehler tritt sowohl auf einem normalen Pentium als auch auf einem MMX-Prozessor auf.

Descent 2 (Version 1.2)

Auch zu dieser Version haben wir den Patch 1.2 installiert (Sie finden ihn auf der CD der PC Player 2/97). Ab und zu bringt das Spiel Windows 95 zum Abstürzen, wenn man versucht, mit der Tastenkombination »Alt« und »Tab« auf den Windows-Desktop umzuschalten.

MechWarrior 2: Mercenaries

Ein kurioser Fehler suchte uns bei dieser MechWarrior-Version heim: Wir konnten keine einzige Mission spielen. Erst nach der Installation von DirectX 2.0 lief das Spiel. Das Geheimnis liegt in der DirectPlay-Komponente von DirectX, die für Multiplayer-Spiele benötigt wird. Die ist in der 3.0 nicht kompatibel zur 2.0. Zum Glück löscht die Installationsprozedur von DirectX 3.0 das alte DirectPlay nicht von der Festplatte. Wenn Sie also vorher schon einmal DirectX 2.0 installiert hatten, müssen Sie sich keine Sorgen machen. Andernfalls sollten Sie auf jeden Fall das zu MechWarrior mitgelieferte DirectX 2.0 installieren. **(hf)**

GETESTETE SPIELE

- ✔ Bundesliga Manager 97 (Version 1.35)
- ✔ Civilization 2 (deutsche Version)
- ✔ Comanche 3
- ✔ Command & Conquer 2 (deutsche Version)
- ✔ Command & Conquer 2 (englische Version)
- ✔ Command & Conquer Gold Edition (englische Version)
- ✔ Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva
- ✔ Descent 2 (Version 1.2)
- ✔ Diablo (Version 1.00)
- ✔ Duke Nukem 3D [indiziert]
- ✔ Extreme Assault
- ✔ FIFA Soccer 96
- ✔ Grand Prix 2 (deutsche Version)
- ✔ Have a N.I.C.E. Day
- ✔ Interstate '76
- ✔ Master of Orion 2
- ✔ MechWarrior 2: Mercenaries
- ✔ Privateer 2 (deutsche Version 16.0 Commercial)
- ✔ Project Paradise (Version 0.95.00)
- ✔ Quake (Version 1.08) [indiziert]
- ✔ SimCity 2000 (Windows 95)
- ✔ Sonic & Knuckles Collection
- ✔ Warcraft 2 (Version 1.0 GERM)
- ✔ X-Wing vs. TIE-Fighter

TONMEISTERIN

Test: Terratec EWS 64 XL



Lang geisterte nur ein Wunschtraum durch die Szene, jetzt ist er wahr geworden: Die EWS 64 XL von Terratec ist da. Ob die Nettetaler Soundfabrik mit ihrem jüngsten Sproß aber wirklich einen Meilenstein setzen kann, wollten wir genau wissen.

Der erste Augenschein läßt die »EWS 64 XL« kaum revolutionär aussehen. Der bestückte Speichersockel ist jedenfalls schon von anderen Karten bekannt. Auch die Slotblende verheißt nichts ungewöhnliches. Doch spätestens, wenn der Blick auf die Frontblende des mitgelieferten 5,25-Zoll-Laufwerkseinschubs fällt, ahnt man, daß einen mehr erwartet. So lesen sich denn auch die technischen Daten der Hard- und Software wie der wahrgewordene Traum eines jeden Hobbymusikers. Daß sich die EWS 64 XL auch als vollwertige Spielekarte einsetzen lassen soll, ist dann kaum noch bemerkenswert.

Die Äußerlichkeiten

Auffällig an der EWS ist der besagte Laufwerkseinschub. Er wird über zwei Kabel mit der Soundkarte verbunden. An der Blende sind die MIDI-IN/OUT-Buchsen für die zwei MPU-401-kompatiblen MIDI-Schnittstellen zugänglich. Eine davon läuft über den internen Synthesizer, was nicht alle Informationen von MIDI-IN nach MIDI-OUT gelangen läßt. Die zweite Schnittstelle jedoch ist voll nutzbar. Darüber wird auch das optional aufsteckbare Wavetable-Modul angesteuert, das im Laufwerkseinschub Platz findet. Der Gameport dient quasi als dritter MIDI-Port. Mit dem Mixer-Programm legen Sie fest, über welche der beiden vorher erwähnten MIDI-Schnittstellen er laufen soll. Manche Joysticks schalten im Betrieb den Synthesizer stumm. In diesem Fall können Sie die MIDI-Fähigkeiten des Gameports abschalten.

Will man über Kopfhörer den Klängen lauschen, steht dafür eine 6,5-mm-Buchse am Frontpaneel zur Verfügung. Die weiteren Anschlüsse weisen schließlich auf die ersten Besonderheiten der EWS hin. Gleich zwei digitale Ausgänge nach dem S/PDIF-Standard stehen parat (für Sony/Philips Digital Interface). Über ein Koaxialkabel kann das Klangergebnis mit Sample-Raten von 32 kHz, 44,1 kHz oder 48 kHz bei einer Auflösung von bis zu 20 Bit an andere Digitalgeräte überspielt werden. Auf der Frontblende haben weiterhin zwei digitale Eingänge Platz gefunden (ein optischer, ein koaxialer), die allerdings nur mit einer Auflösung von 16 Bit arbeiten.



Der Media-Player: Über ihn wird der Hardware-MOD-Player der EWS 64 XL angesprochen.

Die Hardware

Neben der Kompatibilität zu Rolands MPU-401 zeigt sich die Terratec auch für andere Standards offen. So steht der Ansteuerung als Soundblaster- und Soundblaster-Pro-Karte nichts im Weg. Ebenso verdaut sie Befehle für Adlib (OPL2) und das Microsoft Sound System. Für den Adlib-Betrieb stehen noch die Standard-Mixer-Einstellungen im Weg – sie verhindern, daß man die Adlib-Klangerzeugung hört. Im Update für die Soundkarten-Initialisierung soll das Problem laut Terratec beseitigt sein.

Im Gegensatz zur AWE 32 Gold von Creative Labs verfügt die EWS 64 über kein Sample-ROM. Bei der Initialisierung während des Rechnerstarts wird nicht nur die Firmware der Karte geladen (das Betriebssystem belegt etwa 160 KByte im Sample-RAM), sondern auch gleich eine 1 oder 4 MByte große Datei, worin die Instrumente für General MIDI hinterlegt sind. Dies geschieht in erfreulichem Tempo, circa eine Sekunde je Megabyte benötigt der Vorgang. Die Samples entsprechen der Qualität, wie man sie von Terratec, etwa der Maestro32/96, gewohnt ist.

Der Slot für die PS/2-SIMMs ist ab Werk mit 6 MByte bestückt. Die Karte selbst wird fest mit 2 MByte RAM ausgeliefert. Auf bis

zu 64 MByte läßt sich das Sample-RAM erweitern, wobei man vom jeweils vorhandenen RAM Abschied nehmen muß, da die Karte nur einen Slot besitzt.

Die neue Terratec-Karte versteht zum Teil das Format der Sound-Dateien des schon legendären S-1000-Samplers von Akai. Bei der Umsetzung des Akai-Formats in das der EWS gehen allerdings jene Informationen verloren, welche die EWS nicht bearbeiten kann. So hört sich mancher Klang leicht verändert an. Der Zugang zu der großen CD-Bibliothek des Akai ist bisher verwehrt, denn eine Software zum Auslesen der Akai-CDs wird – wohl aus rechtlichen Gründen – nicht mitgeliefert. So bleibt nur das Internet beziehungsweise die Hoffnung, daß ein findiger privater Programmierer solch ein Tool anbietet.

Die Entwickler der EWS haben ihren Nachwuchs mit einer weiteren Fähigkeit ausgestattet: Ein MOD-Player (MOD ist ein Format aus alten Amiga-Zeiten), der einzelne Tracks nicht mehr mit geballter Pentium-Kraft zusammenrechnet, sondern dies dem Betriebssystem der Karte und ihrer Hardware überläßt. So können theoretisch bis zu 64-stimmige MOD-Dateien ohne großen Prozessoraufwand aufspielen. Theoretisch – weil je nach eingestellten Effekten oder etwa bei gleichzeitiger Nutzung des MIDI-Synthesizers die Anzahl der simultan spielbaren Spuren variieren kann. Der Synthesizer ist ebenfalls 64-stimmig und unterliegt derselben Einschränkung wie der MOD-Player. Laut Terratec stehen bei der Benutzung von acht Stereo-Audio-Kanälen mit Reverb und Chorus, virtuellem 3D und Equalizer meist noch 32 Stimmen zur Verfügung. Ein Bonbon zur Besänftigung: Für jeden MIDI-Kanal sind unter anderem Reverb und Chorus getrennt regelbar.

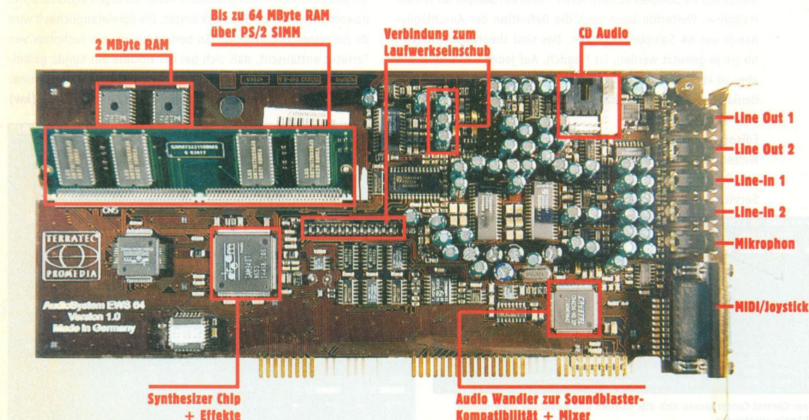
Noch ein Wort zum Betriebssystem der EWS: Das Konzept einer ladbaren Firmware hat den Vorteil, daß Terratec sehr schnell auf Bug-Reports reagieren kann und sich die Fehler dann ohne Aufwand beheben lassen. Die Soundausgabe ist sehr klar und ohne hörbares Eigenrauschen. Nur mit einer Konfiguration hatten wir Probleme: Ein ärgerliches Grundrauschen war zu hören, wenn der zweite analoge Eingang bemüht wurde. Schuld daran ist eines der beiden Kabel, die vom Einschub zur Karte führen. Das Kabel innerhalb des Rechners anders zu verlegen, half nicht weiter.



Kontaktfreudig: Auf der Frontblende des 5,25-Zoll-Einschubs tummeln sich zweimal MIDI-IN und -OUT, zwei digitale Ein- und Ausgänge sowie eine Kopfhörerbuchse. Im Einschub findet ein optionales Wavetable-Aufsteckmodul Platz.

Die Software

Wie die Maestro 32/96 aus gleichem Hause, ist die EWS 64 XL ein Ressourcen-Fresser. Bei Nutzung aller Eigenschaften müssen zwei Interrupts, zwei DMAs und acht Adreßbereiche dran glauben. Noch ist die Karte rein über Plug-and-play zu installieren, abschalten lassen wird sich diese Funktionalität erst mit einem angekündigten Treiber. Löblicherweise band das Installations-



programm die Terratec anstandslos in unseren Testrechner ein.
Die beiden wichtigen Programme zur Kartenansteuerung, das »Control Center« und das »FX Panel«, weisen eine Flut von Reglern auf. Während das Control Center in ähnlicher Art von anderen Karten schon bekannt ist, zeigt das FX Panel die Besonderheiten. Hier sind die Effekte für MIDI, Wave, MOD und Audio-In getrennt zu regeln. Nach dem Mischen dieser Quellen läßt sich der so erzeugte Klang nochmals durch Effekte verändern, selbst Einstellungen für den 4-Band-Equalizer fehlen nicht. Für jede der Quellen und nach der Veränderung durch den Equalizer läßt sich der V-Space-Effekt zuschalten. Dieser Effekt sorgt beim Betrieb mit zwei Boxen für eine Stereobasisverbreiterung und mit vier Boxen für einen Pseudoraumklang. Beide Programme zeigen noch Nachwirkungen eines Entwicklungsstadiums. So kann zum Beispiel das FX Panel unter Umständen mehrfach aufgerufen werden und stellt dann jeweils wieder die Standardwerte ein. Auch die Effektregelung ist manchmal während des Abspielens von Sounds blockiert.
Zwar liegt ein Programm zur Samplebearbeitung bei, ein sehr wichtiges Tool fehlt jedoch bisher: »Edison« – der Instrumenten-Editor. Damit können die Sound-Bänke zusammengestellt werden, die dann auf die Karte zu laden sind. Solange dies Programm nicht auf dem Markt ist, kann die Karte nur einen Teil ihrer Fähigkeiten ausspielen. Sie haben bei der EWS die Möglichkeit, die 128 verschiedenen Tonhöhen eines MIDI-Instruments aus 64 Samples zu definieren – also ein Sample für je zwei Halbtöne. Weiterhin kann auch die Definition der Anschlagdynamik aus 64 Samples bestehen. Das sind theoretische Werte, ob sie je genutzt werden, ist fraglich. Auf jeden Fall sind damit aber so komplexe Instrumentendefinitionen wie etwa ein Flügel denkbar, die an die Realität heranreichen. Terratec hat die baldige Nachlieferung des Edison zugesagt.
Weitere Unterstützung: Vom Drittanbieter Best-Service liegen einige hundert Samples auf einer Demo-CD der Karte bei. Dieselbe Firma hat für Mitte des Jahres weitere Samples speziell für die EWS angekündigt: 7000 Sounds aus allen Stilrichtungen mit einer Größe von etwa 1,5 GByte (bisher bekannt als »GigaPack« für den Akai). Weiterhin wird eine Vollversion von der Harddiskrekording-Software »Cubasis AV« von Steinberg mitgeliefert – zumindest ab Mitte Mai, denn dann sollte Steinberg mit der Anpassung an die Spezialtäten dieser Karte fertig sein. Alle jetzigen Besitzer der EWS erhalten das Programm nachträglich.
Terratec sollte dieser Tage auch die Programmierunterlagen zur Karte veröffentlicht haben. Damit lassen sich Anwendungen programmieren, welche die Firmware direkt ansprechen, um die ganz speziellen Hardware-Fähigkeiten zu nutzen (wie die erwähnte getrennte Einstellung von Effekten für fast jede Quelle). Doch damit nicht genug: Die Dokumentation soll soweit gehen, daß Drittanbieter die vorhandene durch eigene Firmware ersetzen können, um so die Hardware nach eigenem Gusto zu nutzen.

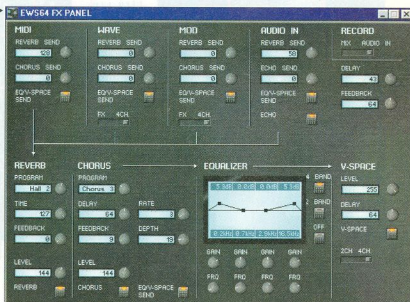
TERRATEC EWS 64XL

PLUS
- ladbare Firmware
- auf 64 MByte Sample-RAM mit PS/2-SIMMs aufrüstbar (6 MByte im Lieferumfang)
- 2 digitale S/PDIF-Ausgänge bis 20 Bit (koaxial)
- 1 digitaler S/PDIF-Ausgang 16 Bit (koaxial oder optisch)
- wichtige Anschlüsse über Laufwerkseinschub erreichbar
- 2 MPU-401-Interfaces
- Vollversion von Cubasis AV

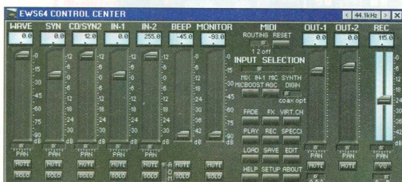
MINUS
- es fehlt noch der Instrumenten-Editor zur Zusammenstellung eigener MIDI-Instrumente
- Mixer- und Effektsteuerungs-Programm noch fehlerhaft

Fazit: Angehendes Glanzstück

Eine abschließende Beurteilung ist allein wegen des noch fehlenden Instrumenten-Editors schwierig. Ohne ihn kann die Karte nur einen Teil ihres Könnens beweisen. Die beschriebenen kleinen Macken an FX Panels und Mixer sollen laut Hersteller mit dem Erscheinen dieser Ausgabe behoben sein. Trotzdem: Wie eingangs vermutet, ist mit der EWS eine Soundkarte auf dem Markt, die das Herz jedes Hobbymusikers höher schlagen lassen müßte, obwohl sie immerhin 900 Mark kostet. Die Spieletauglichkeit wird da zur reinen Fingerübung. So berichtete uns ein Techniker von Terratec enttäuscht, daß sich bei der Hotline ein Kunde gemeldet hätte, der die Karte nur zum Spielen nutzt. Ja, es stimmt: Als reine Spielekarte ist die EWS 64 XL viel zu schade. **(kw)**



Jede Quelle kann mit dem FX Panel separat Effekte wie Reverb und Chorus zugewiesen bekommen, bevor man sie alle gemeinsam weiter verändert. Auch ein 4-Band-Equalizer fehlt nicht.

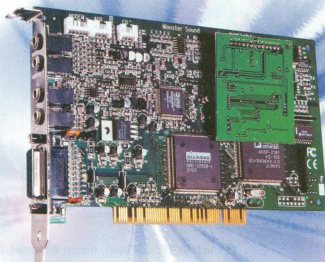


Mit dem Control Center lassen sich alle Quellen und Ausgänge voneinander unabhängig aussteuern.

QUADROPHONIA

Test: Diamond Monster Sound

Es ist ein wagemutiger Schritt, eine Soundkarte herauszubringen, die unter DOS nicht läuft. Diamond vollzieht ihn mit der »Monster Sound«.



Diamond ist einer der ersten Hersteller, die eine Soundkarte für den PCI-Bus herausbringen. Leider gibt die »Monster Sound« unter DOS keinen Pieps von sich. Nur in der DOS-Box von Windows 95 ist eine Soundblaster-Emulation möglich. Was macht die Monster Sound trotz dieser zugegeben harten Einschränkung für Spieler interessant? Ganz einfach: Sie rühmt sich damit, in Echtzeit und ohne nennenswerte Prozessorbelastung bis zu 23 Waves zusammenrechnen zu können. Damit nicht genug, kann ein DSP auf der Karte die Samples so zusammenmischen und auf maximal vier Boxen verteilen, daß ein räumlicher Höreindruck entsteht. Dagegen ist der aufgestecke MIDI-Synthesizer nur eine Dreingabe, denn die Klangqualität der Instrumente läßt einiges zu wünschen übrig.

Bisher wird in die 3D-Sound-Schublade so ziemlich alles gepackt, was über den herkömmlichen Stereoeffekt hinausgeht. Wie die Verfahren auch heißen mögen, die mit Hilfe von nur zwei Boxen dem Zuhörer einen räumlichen Klang vorgaukeln wollen, der technische Hintergrund ist oft derselbe. Um einen möglichst realistischen Höreindruck zu erhalten, müssen die einzelnen Signalquellen, die den Ton ausmachen, auch wirklich einzeln vorliegen. Ein Algorithmus berechnet aus anderen Informationen wie zum Beispiel Lautstärke, Schallrichtung und Beschaffenheit von Reflexionsflächen die Signale für alle Quellen und mischt sie zusammen. Diesen Weg geht das von Diamond lizensierte Aureal-3D-Verfahren. Die Firma Aureal Semiconductor hat dazu eine Bibliothek an Funktionen entworfen, damit Programmierer hörbare Ergebnisse ohne großen Aufwand erzielen können. Der DSP auf der Monster Sound erledigt dann wie schon erwähnt die Rechenarbeit. Sobald DirectSound 3D von Microsoft erscheint, soll die Karte diesen Standard ebenfalls unterstützen. Obwohl zur Vervollkommnung eines räumlichen Höreindrucks noch einige theoretische Arbeit zu leisten ist – und dann mit Sicherheit noch mehr Rechenkraft benötigt wird – weisen Ansätze wie die von Aureal den richtigen Weg.

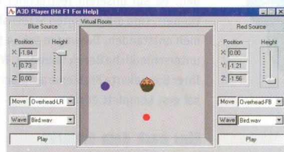
Um die alte Soundkarte nicht der Entsorgung anheim fallen zu lassen, schlägt die Installationsanweisung vor, den Ausgang der alten Karte mit dem Eingang der Monster zu verbinden. Doch: Selbst wenn die gute ISA-Sound-Erzeuger eines der technisch ausgefeilten Produkte ist, kann sich dabei das Grundrauschen merklich erhöhen. Denn die Diamond bietet laut technischem Datenblatt nur einen Rauschspannungsabstand von 80 dB. Üblich sind bei Karten in dieser Preisregion eigentlich etwas bessere Werte.

DIAMOND MONSTER SOUND – FACTS

PLUS
- echter 3D-Klang
- drei Spielevollversionen

MINUS
- unter DOS nicht Soundblaster-kompatibel
- schlechter MIDI-Klang

Während der Installation zeigte sich unser Testmuster recht bockig. Erst nach mehreren Versuchen kam auch der gewünschte Ton aus den Lautsprechern, obwohl die Anzeigen der Systemsteuerung auf keinen Fehler hinwiesen. Endgültig lief die Karte erst, nachdem wir die ebenfalls in dieser Ausgabe getestete »EWS 64 XL« (siehe Seite 120) von Terratec aus dem Rechner entfernt hatten. Denn obwohl wir die Wav-Ausgabe auf die Monster Sound lenkten, blieben die Boxen davor stumm. Auch mit der »AWE 32« von Creative Labs gab es keine Zusammenarbeit. Mehrere Hersteller wollen laut Diamond die Aureal-Technologie unterstützen. So sind bereits 30 Spiele im Handel oder in der Entwicklung.



Die mitgelieferten Demos machen die Vorteile eines räumlichen Höreindrucks deutlich.

Um einen Vorgeschmack auf kommenden Spielspaß zu geben, läßt sich Diamond nicht lumpen; drei Vollversionen von aktuellen Spielen sind im Lieferumfang inbegriffen: »Outlaws«, »SimCopter« sowie »Tigershark«. Bei Outlaws (getestet in Ausgabe 6/97) wird deutlich, wie sinnvoll echter 3D-Sound sein kann. So reagiert man tatsächlich viel schneller auf Schurken, die sich meuchlings von hinten nähern.

Der Nutzen der Monster Sound ist stark davon abhängig, wie schnell sich echter 3D-Sound durchsetzen wird. Denn immerhin sind dafür vier Boxen möglichst gleicher Qualität vonnöten. Der Preis von circa 350 Mark ist sicherlich nicht zu hoch angesetzt. Da auf unserem Testrechner zwei herkömmliche Soundkarten die Zusammenarbeit verweigerten, sollten Sie sich vor dem Kauf bestätigen lassen, daß die Diamond mit Ihrer alten Karte zusammenspielt. Die Monster Sound ist für jenen Anwender anschaffenswert, der alles andere bereits hat. **(kw)**

Keine Panik: Die richtigen Flötentöne für Soundkarten

Orchestraler Einsatz

Planen Sie demnächst den Einbau einer neuen Soundkarte – oder muckt die alte hin und wieder auf? Wir haben einige Tips zur richtigen Installation gesammelt.

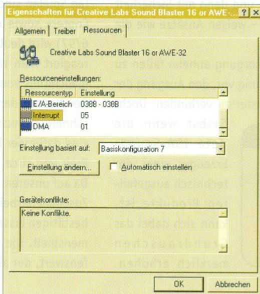
Auch in der schönen, neuen Windows-95-Welt laufen viele Spiele aus Geschwindigkeitsgründen noch unter DOS. Und wen hat es nicht schon mal an den Rand der Verzweiflung getrieben, wenn ein Programm partout die Soundkarte nicht erkennen wollte. Ohne Musikbegleitung und Geräuschuntermalung ist Spielen nun mal nur halb so schön. Zwar ist man immer vom Können der Programmierer abhängig, doch ein fehlerfrei eingerichtetes System unter Windows ebnet den Weg. Falls also Ihre Ohren nicht oder nur teilweise bedient werden, ist der erste Schritt, sich die aktuellen Treiber zu besorgen. Da auf unserem Testrechner natürlich alles bestens funktioniert, sind die gezeigten Screenshots auf verschiedenen Systemen entstanden. Deswegen sehen Sie in den einzelnen Fenstern unterschiedliche Bezeichnungen. Wichtig: Wenn beim Betrieb mit Ihrer Soundkarte Probleme auftauchen, lesen Sie sich diesen Artikel erst komplett durch!

Eins nach dem anderen

Falls Ihr Tonlieferant nicht richtig läuft, überprüfen Sie zunächst, ob Windows 95 alle Komponenten richtig erfaßt hat. Bei »Systemeigenschaften/System« aktivieren Sie den Karteireiter »Geräte-Manager«. Wenn die Karte zwar erkannt, aber nicht richtig initialisiert wurde, ist das an einem Ausrufezeichen neben der Treiberbezeichnung zu erkennen. Mit einem Doppelklick auf den Namen lassen sich Einstellungen überprüfen und gegebenenfalls ändern. Achten Sie bei Plug-and-play-Karten zuerst darauf, daß das Kästchen »Automatisch einstellen« aktiviert ist. Führt das nicht zum Erfolg, deaktivieren Sie es wieder. Danach probieren Sie (so vorhanden) die Voreinstellungen durch, die im Auswahlmenü »Einstellung basiert auf:« erscheinen. Hilft das auch nicht weiter, müssen Sie die Werte für Interrupt und/oder DMA so wählen, daß Windows 95 keine Konflikte mehr meldet. Bei Soundblaster-kompatiblen Karten ist folgende Ressourcen-Aufteilung empfehlenswert:

E/A-Bereich 220-22F für den Wave-Treiber (in Spielen unter DOS wird diese Adresse als F/X-Sound bezeichnet). E/A-Bereich 330-331 für den MIDI-Port und E/A-Adresse 388-38B für den Adlib-kompatiblen FM-Synthesizer. Der Wert für den FM-Synthesizer läßt sich nicht ändern, da seine Adresse fest definiert ist. Gängig sind IRQ 5 für den Interrupt und die Einstellung DMA 1. Welche Ressourcen in Ihrem System noch frei sind, läßt sich wie folgt in Erfahrung bringen: Unter »Systemeigenschaften/System/Geräte-Manager« wählen Sie »Modelle nach Anschluß zeigen«. Achten Sie darauf, daß der oberste Eintrag »Computer« aktiviert ist. Klicken Sie dann auf den Button »Drucken«, suchen Sie in dem sich öffnenden Fenster den Reporttyp »Systemübersicht« aus, und bestätigen Sie mit »OK«. Steht kein Drucker zur Verfügung, können Sie den Ausdruck auch auf die Platte umleiten. Wir empfehlen, den Druckertreiber »Universal/Nur Text« auszuwählen, da die Datei sonst mit vielen kryptischen Sonderzeichen gefüllt ist, die das spätere Lesen (zum Beispiel unter Word) erschweren. In diesem File finden Sie die genaue Konfiguration Ihres Rechners aufgeführt.

Wenn Sie die verschiedenen Einstellungen durchprobieren, verneinen Sie die Frage nach dem Neustart und wählen statt dessen später beim Verlassen des Systems »Windows herunterfahren«. Anschließend schalten Sie den Rechner aus und wieder an. Diese Prozedur ist zwar langwieriger und ziemlich öde, doch nur so ist gewährleistet, daß die Karte auch zu einem späteren Zeitpunkt mit den aktuellen Parametern läuft.



Wenn Sie Einstellungen für die Ressourcen ändern, achten Sie darauf, daß keinerlei Gerätekonflikte angezeigt werden.

Neu gegen alt

Hilft dies alles nichts, bleibt noch die Möglichkeit, die Karte komplett neu zu installieren. Hat auch eine Neuinstallation keinen Erfolg, müssen Sie entweder aufgeben oder so richtig Hand anlegen. Die hier beschriebene Vorgehensweise greift tief in das System ein. Und

da ein falscher Klick alles zum Absturz bringen kann, fertigen Sie sich vorher zumindest eine Sicherheitskopie Ihrer persönlichen Daten an, damit sie im schlimmsten Fall nicht unwiederbringlich verloren sind.

Die gezeigte Methode eignet sich auch, wenn größere Schwierigkeiten beim Austauschen einer neuen gegen eine alte Soundkarte auftreten. Dazu nehmen Sie die Karte aus dem Rechner, da Windows 95 sonst dank Plug-and-play-Fähigkeiten genau die Treiber installiert oder anfordert, die Sie ja erst einmal los sein wollen. Danach müssen Sie das System gründlich nach vorhandenen Soundtreibern durchsuchen und entfernen. Nachdem die Karte entfernt ist, drücken Sie während des Bootens die »F8«-Taste. Dann wählen Sie den Menüpunkt »Abgesichert«. Wenn Sie sich in diesem Betriebsmodus die Geräteliste unter »Systemeigenschaften/System/Geräte-Manager« ansehen, kann es sein, daß dort Treiber vermerkt sind, die im normalen Betrieb nicht angezeigt werden. Um sicherzugehen, daß später keine alte Routine der neuen Karte in die Suppe spuckt, entfernen Sie alle Soundtreiber unter »Audio-, Video- und Game-Controller«. Wenn Sie eine Komponente zum Löschen anwählen, klicken Sie sicherheitshalber auf »Eigenschaften« und dann auf den Karteireiter »Treiber«, um zu sehen, welche das System einbindet. Häufig sind das Dateien mit den Endungen »DLL«, »VXD« und »DRV«. Notieren Sie sich sorgfältig die Namen und ihre Pfade. Kehren Sie zu der Übersicht zurück und »Entfernen« eine Datei nach der anderen. Je nach Komplexität der Karte sind das mal mehr, mal weniger. Treiber für den Joystick sollten Sie nur löschen, wenn Sie sicher sind, daß er von der eben entfernten Karte unterstützt wurde.

Anschließend forsten Sie die Dateien WIN.INI und SYSTEM.INI durch und setzen vorsichtshalber vor jede Zeile, in der eine der notierten Dateien auftaucht, ein Semikolon. Damit wird der Eintrag ignoriert und Sie sind vor unliebsamen Fehlermeldungen überwiegend geschützt. Der folgende Schritt hat sich bewährt, wenn Windows besonders hartnäckig immer wieder Treiber automatisch einbindet: Löschen Sie einfach alle vorher notierten Dateien von der Platte, oder ändern Sie deren Namen so, daß sie sich später notfalls rekonstruieren lassen.

Nun schließen Sie Windows und fahren es ganz normal wieder hoch. Eventuell auftauchende Fehlermeldungen ignoriert man, so daß keine Treiber installiert werden. Wenn Windows während des Bootens fehlende Dateien angemahnt hat, öffnen Sie den Registrierungs-Editor. Dazu wählen Sie im Startmenü »Ausführen« und geben im Dialogfeld »Regedit« ein. Suchen Sie (über »Bearbeiten« oder per »STRG-F«) die Einträge, in denen die notierten Dateinamen vorkommen, und löschen Sie jeweils den gesamten Eintrag. Häufig werden sie unter »Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\control\InstalledFiles« und »Arbeitsplatz\HKEY_LOCAL_MACHINE\ System\CurrentControlSet\Services\Class\MEDIA\...« fündig.

Im »Abgesicherten Modus« lassen sich auch versteckte Treiber aufspüren und löschen.

Klickt man im Explorer mit der rechten Maustaste auf den Dateinamen und wählt den Menüpunkt »Eigenschaften« aus, kann man feststellen, ob es sich um einen Soundtreiber handelt.

Sicherheitshalber ist auch ein Durchsuchen nach der Typenbezeichnung der Soundkarte zu empfehlen. Nach Verlassen des Registrierungs-Editors starten Sie Windows testweise neu, um zu prüfen, ob alle Fehlermeldungen verschwunden sind und keine neuen auftauchen. Jetzt sollte einer nochmaligen Installation nach dem Einbau der Karte nichts mehr im Wege stehen.

Hinweise zu DOS

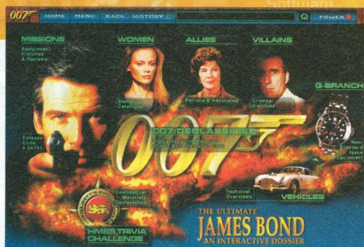
Mittlerweile ist es Stand der Technik, daß die Karte beim Rechnerstart mit einem Programm in der CONFIG.SYS oder AUTOEXEC.BAT initialisiert wird. Achten Sie darauf, daß nicht schon dort Fehler passieren. Um Spielen unter DOS zu helfen, die richtigen Parameter zu finden, prüfen Sie, ob das Installationsprogramm in der AUTOEXEC.BAT folgenden oder einen ähnlich lautenden Eintrag gemacht hat: »SET BLASTER=A220 I5 D1 .....« (die Punkte stehen für weitere Kennungen). Damit wird die Systemvariable »Blaster« angelegt, mit dem Hinweis, daß der Waveport auf der Adresse 220 Hex liegt, und der Interrupt 5 sowie DMA 1 für die Klangausgabe genutzt werden. Diese Werte können bei Ihnen abweichen und müssen in den meisten Fällen mit den Windows-Angaben übereinstimmen. Über diesen Eintrag haben es gut programmierte Spiele wesentlich einfacher, Ihr Soundboard richtig anzusprechen. Wenn ein Programm Einstellungen per Hand zuläßt, gehen Sie möglichst diesen Weg, um sicher zu stellen, daß keine falschen Werte das Hörvergnügen trüben. Wenn die Karte unter Windows läuft, aber unter DOS keinen Mucks von sich gibt, könnte es daran liegen, daß der Wave-Teil des Boards dem Microsoft-Sound-System-Standard folgt. Dann bleibt nur zu hoffen, daß auch das Spiel diesen Standard unterstützt, denn sonst bleibt es still. **(kw)**

Mit dem Registrierungs-Editor entfernen Sie vorsichtig Hinweise auf eine vorherige Soundkarte.

Test: James Bond – The ultimate Dossier

DER NAME IST ROM. CD-ROM.

Geschüttelt – nicht gerührt. Wenn James Bond alias 007 nicht gegen größenwahnsinnige Verbrecher, Altkommunisten und Möchtegern-Weltbeherrscher antritt, macht er es sich in Ihrem PC gemütlich.



Alles, was das Herz begehrt: Das James-Bond-Dossier läßt keine Fragen offen.

Die Dreharbeiten für den 18. offiziellen James-Bond-Film, der Ende des Jahres in die Kinos kommt, sind in vollem Gange. Eidos und MGM Interactive verkürzen mit »James Bond – The ultimate Dossier« nicht nur eingefleischten Fans des Star-Agenten Ihrer Majestät die Wartezeit. Jede Menge Informationen und Hintergrundwissen zu den bisherigen 17 Abenteuern finden Sie auf den zwei CDs der Bond-Geheimakte, die mich einen Hauch an Microsofts »Cinemania« erinnern. Sämtliche Kinomissionen präsentieren sich mit mehrseitigen Handlungsverläufen, Schauspielerlisten, Videos, Standbildern und Dialogausschnitten. Das alles garniert mit den Titelmelodien, Bildern von den Dreharbeiten, Filmkritiken oder zeitgeschichtlichen Ereignissen aus dem jeweiligen Veröffentlichungsjahr. Trotzig wird jedoch das inoffzielle »Feuerball«-Remake »Sag niemals nie« verschwiegen, in dem Sean Connery noch einmal auf die Jagd nach gestohlenen Atomsprengköpfen geht. Ein zweiter Menüpunkt ist ihm und den vier anderen Schauspielern gewidmet, die 007 in mehr als drei Jahrzehnten verkörpert haben. In drei weiteren Sektionen dürfen Sie die berühmten Bond-Frauen, die Verbündeten und die Gegenspieler des Agenten mit der Lizenz zum Töten bewundern. Neben Videos, Bild und Ton gibt es die Lebensläufe der Stars, die, wie alle anderen Texte, von etlichen Hyperlinks durchzogen sind. Von Alric Goldfinger bis Max Zorin, die drei Inkarnationen der Miss Moneypenny oder Schurkinnen wie Xenia Onatopp, alle sind mit dabei. Dazu bringt ein Quiz selbst die härtesten Fans ins Schwitzen, und wenn Sie ein Modem besitzen, geht es ab auf die MGM-Webseiten. Dort warten schon Hintergrundbilder, Desktop-Themen oder Bildschirmschoner auf Sie. Bond-Filme wären nichts ohne ihre technischen Gimmicks – so fehlt dann auch weder eine Liste aller Fahrzeuge, noch das Verzeichnis aller Geheimdienst-Spezialwaffen. Besonders cool: Desmond Llewelyn, der inzwischen 84jährige Mime des Q, meldet sich persönlich bei Ihnen. Der Konstrukteur der abstrusen Waffen, die James stets aus brenzligen Situationen retten, läßt es sich nicht nehmen, allen Nachwuchsagenten den richtigen Umgang mit dem Dossier zu erklären. Wo wir bei der Technik sind: Videos und Bilder bestechen durch ihre Qualität, das Programm ist durch eine eigens erstellte Benutzeroberfläche schneller als die meisten anderen Genrevertreter. Wir haben die englische Version getestet, die deutsche Ausgabe ist jedoch bereits in Arbeit. Dazu holte sich Eidos extra Qs deutschen Synchronsprecher nach Hamburg. (ra)



Nur eines der vielen Gimmicks: Die Handlungsorte jedes Films werden auf einer Karte präsentiert.

Major Boothroyd alias Q läßt es sich nicht nehmen, seine Neuentwicklungen persönlich vorzuführen.

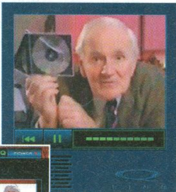
THE ULTIMATE JAMES BOND

- **Hersteller:** Eidos
- **Betriebssystem:** ab Windows 3.1
- **Empfohlene Hardware:** P/90, 16 MByte RAM, 4x-CD-ROM
- **Sprache:** Deutsch

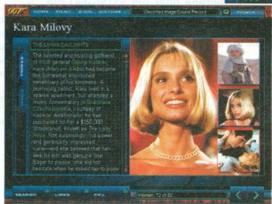


ROLAND AUSTINAT

Mit dem James-Bond-Dossier legt Eidos die Latte für CDs zu Film und Fernsehen ein kräftiges Stück höher. Während des Tests versammelten sich begeistert alle Bond-Freunde um den Monitor und waren im Nu hin und weg vom perfekt eingefangenen Flair der 17 Kinospektakel. Besonders beliebt: Die Leckereien aus Qs Abteilung – aus welcher Episode stammte noch gleich die Armbanduhr mit Würgeschnur? Die müde Star Trek Omnipedia guckt in die Röhre, und selbst Cinemania muß ob der Detailfülle die Flügel strecken. Wünschenswert wären solche hochwertigen Titel auch zu anderen bekannten Filmreihen. Q hätte jedenfalls seine helle Freude an der Silberscheibe und würde sie mit Sicherheit allen Agenten Ihrer Majestät als unerläßliches Hilfsmittel in die Grundausrüstung packen.



▲ Waffen- und Technikspezialist Q persönlich gibt Ihnen Tips zum Umgang mit den CDs.

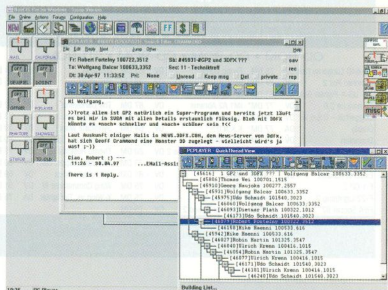


Die kleinen Fenster halten auf Knopfdruck weitere Bilder oder Videos der Stars parat.

Shareware: NavCIS Pro 1.76 für Windows

Everything will be OLRight

Bekommen Sie als CompuServe-Benutzer Ihre monatliche Telefonrechnung im goldenen Umschlag ins Haus geschickt? Dann hilft Ihnen ein cleveres Programm, die Online-Kosten drastisch zu reduzieren.



Alles auf einen Blick: NavCIS Pro zeigt die Nachrichten eines Forums sehr aufgeräumt an.

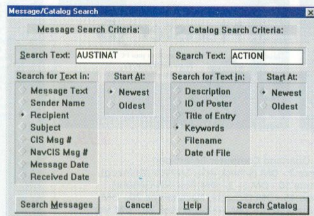
Die Telekom-Gebührenreform im letzten Jahr traf alle Online-Freunde besonders hart – selbst Websurfen zum Ortstarif kostet nach 21 Uhr noch immer rund zwei Mark pro Stunde. Wenn Sie dann noch Kunde bei einem kommerziellen Online-Dienst sind, der nach Verbindungsdauer abrechnet, wird das Ganze ein teurer Spaß. Für CompuServe, den Methusalem unter den Anbietern, gibt es jedoch zahlreiche Programme, die automatisch auf Informationssuche gehen. Einer der komfortabelsten Offline-Reader (OLR) ist »NavCIS Pro 1.76 für Windows«. Wie der Name schon sagt, können Sie mit einem OLR alle E-Mails, Forennachrichten oder Dateibeschreibungen lesen, ohne ständig mit dem Dienst verbunden zu sein. Dazu wählt sich NavCIS in CompuServe ein, kümmert sich um ausgehende wie eingehende E-Mails und klappert pflichtbewußt alle Foren ab, die Sie ihm aufgetragen haben. Dort fragt er zunächst die Nachrichtentitel ab, guckt nach, ob es neue Dateien in den Bibliotheken gibt und legt dann wieder auf. Anschließend dürfen Sie in aller Seelenruhe die elektronische Post durchblättern und markieren, welche Meldungen Sie sich durchlesen wollen. Nun geht es wieder online: Die markierten Themen werden eingesammelt, und Sie können offline Ihre Antworten schreiben.

NAVCIS FÜR WINDOWS

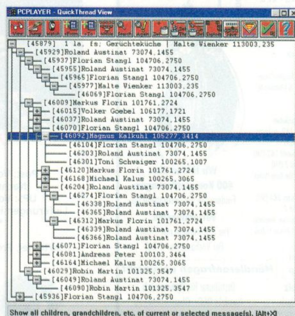
- **Hersteller:** Peak to Peak (www.peaktopeak.com)
- **Betriebssystem:** ab Windows 3.1
- **Empfohlene Hardware:** 486 DX2/66, 8 MByte RAM
- **Sprache:** Deutsch

Neben diesen grundsätzlichen OLR-Eigenschaften hat NavCIS noch jede Menge mehr drauf: Eine Rechtschreibprüfung checkt Ihre E-Mail auf Fehler, und die Post darf für andere NavCIS-Benutzer mit den Windows-Schriften Arial, Times New Roman, Courier New oder Wingdings geschmückt werden. Wenn Sie nicht über einen Ortszugang verfügen, geht Ihr PC zeitgesteuert auch nachts online, um so die günstigsten Telekom-Tarife auszunutzen. Sogar nach Dateien wird automatisch gesucht, dazu organisiert das Programm selbständig aktuelle Börsenkurse, Wetterdaten oder Ihre Rechnungsdetails – solange CompuServe nicht an der Struktur des Dienstes bastelt. Das ist auch der einzig wirkliche Schwachpunkt eines OLRs: Der Hersteller spielt Hase und Igel mit dem Online-Dienst, denn sobald sich an den Hauptmenüs etwas ändert, kann der automatische Helfer schon mal ins Leere springen. Deswegen kündigen verantwortungsvolle Forumsbetreiber jede Umstellung der Bibliotheken, Nachrichtenbereiche oder des GO-Wortes rechtzeitig vorher an. NavCIS kann seine Datenbank dann auf Wunsch sofort aktualisieren. Der Kundendienst ist meisterhaft: Im eigenen Forum (GO PEAKTOPEAK) bekommen Sie binnen weniger Stunden Antworten auf Ihre Fragen, und das sogar in deutscher Sprache. In Deutsch ist auch das Programm selbst – daß Sie auf unseren Bildschirmfotos englische Texte sehen, liegt daran, daß wir die englische Sysop-Version benutzt haben. Sie kommt beispielsweise schon seit über einem Jahr in unserem PC-Player-Forum zum Einsatz.

Wenn Sie neugierig auf das Programm geworden sind, können Sie entweder auf den Webseiten oder direkt im Forum von Peak to Peak eine Version namens »NavCIS TE« herunterladen. Diese ist 30 Tage lang uneingeschränkt lauffähig. Wollen Sie das Programm dann weiter benutzen, können Sie für 70 Dollar die Vollversion bestellen – entweder per eingebauter E-Mail-Orderfunktion oder per Telefon (07556-50153). Den Preis haben Sie nach spätestens einem halben Jahr wieder drin – und ab dann sparen Sie bare Münze. **(ra)**



Glück und Segen: Die eingelesenen Nachrichten und Dateibeschreibungen lassen sich offline nach vielen Kriterien durchforsten.



Schluß mit der Unübersichtlichkeit: Der Thread-View stellt eine Diskussion grafisch da.

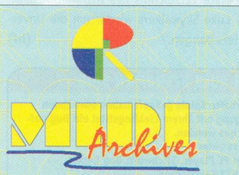
DAS SURFBRETT

Diesen Monat tönt es aus den Lautsprechern: Die neuesten Browser stöbern MIDI-Klänge und Sprache auf. Doch Vorsicht – vergessen Sie darüber nicht die Bugs, die Ihnen und Ihrem PC übel mitspielen.

MIDI muß mit!

Nun haben Sie sich extra einen teuren MIDI-Adapter gekauft, um sich am Klang der schönen Melodien in Computerspielen zu ergötzen, und was passiert? Mehr und mehr Firmen wechseln zu CD-Audio und vernachlässigen die High-End-Soundkarten. Ruhe bewahren. Jede Menge bekannter Melodien aus Funk und Fernsehen versammelt »CPR's MIDI Archive« (Anspieltip: Die Titelmusik von »Airwolf«). Auf der indonesischen Homepage finden Sie sogar Stücke aus Computerspielen und Anime-Zeichentrickfilmen. Dazu kommen kleine Utilities für einige bekannte Wavetable-Karten. Wenn Sie alles schon gehört haben, folgen Sie einfach den zahlreichen Links, unter denen noch mehr Musik auf Sie wartet.

http://clara.indosoft.net.id/cpr/



Futter für die Soundkarte: CPR's MIDI Archive in Indonesien hält jede Menge MIDI-Dateien für Sie bereit.

Computer außer Rand und Band

Ein Absturz von Windows 95 ist nichts, verglichen mit dem, was einige Zeitgenossen im »Risk Digest« berichten. Dieser Report befaßt sich offiziell mit Risiken, die der Öffentlichkeit durch Computer und verwandte Systeme drohen. Klingt trocken, liest sich jedoch brillant. Ein paar Beispiele: Ein Autor erzählt davon, daß er durch einen Fehler im amerikanischen Sozialversicherungscomputer eine Zeitlang »tot« gewesen sei. Als Folge kann er heute bei einer Telefongesellschaft keine Ferngespräche mehr beantragen, und eine Bank will kein Konto mehr für ihn eröffnen, denn »wir haben nur Ihr Wort, daß Sie nicht tot sind.« Andere Beiträge erzählen von Flugzeugen, die durch fehlerhafte Berechnungen fast abgestürzt wären oder von einem Ehepaar, dessen Konto statt $3700 satte $37000 gutgeschrieben wurden. Der Witz: Die Bank wollte den »ehrlichen Findern« nicht glauben: »Ein Fehler wäre von unserem automatischen Sicherheitssystem gefunden worden.«

http://catless.ncl.ac.uk/Risks/

THE RISKS DIGEST
Forum On Risks To The Public In Computers And Related Systems

Und Sie dachten, Computer seien unfehlbar? Der Risk Digest überzeugt Sie schnell vom Gegenteil.

Saus und Braus

Auch wenn sich der Krieg der Web-Browser im Moment etwas beruhigt hat – Microsoft und Netscape arbeiten mit Volldampf an den neuesten Fassungen von Navigator und Explorer. Viele Webseiten enthalten Multimedia-Elemente, die per Plug-in im Fenster des jeweiligen Programms angezeigt werden. Allerdings wird das Surfen so oft zur Tortur – nicht selten müssen die neusten Versionen dieser Erweiterungen kreuz und quer im Netz aufgespürt werden. Eine Sammlung zahlreicher Browser und der bekanntesten Plugins hält »Browsers.com« bereit, die neueste Website von c|net. Hier gibt es neben den jeweils aktuellsten Dateien unzählige Tips und Tricks, um das Maximum an Leistung aus den Programmen herauszuholen.

http://www.browsers.com

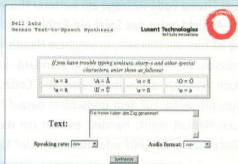


Where do you want to go today? Browsers.com liefert das nötige Werkzeug.

Come talk to me!

Mein PC kann sprechen: Was das Programm SAM schon vor Jahren auf dem C64 vollbracht hat, dürfen Sie jetzt im Internet bestaunen. Die Bell Labs entwickelten ein Verfahren, mit dem jeder beliebige Text in Sprache umgewandelt und postwendend auf Ihrem Computer abgespielt wird. Neben den üblichen amerikanischen Sprechern gibt es sogar eine deutsche Variante. Nur für Asienexperten ist die Ausgabe in Mandarin – weitere Weltsprachen sollen folgen. Wenn Ihnen gerade kein schlauer Satz einfällt, testen Sie einfach ein paar der Demos, darunter gar ein chinesisches Lied. Mit dieser Seite können Sie zur Freude der Telekom all Ihre Freunde stundenlang unterhalten. (ra)

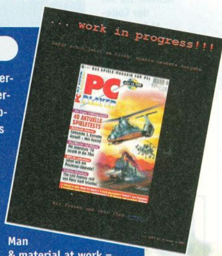
http://www.bell-labs.com/project/tts/



Lassen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf – hier wird jeder noch so abstruse Satz brav aufgesagt.

IN EIGENER SACHE

... work in progress!!! – mit diesen Worten begrüßt Sie unser Webserver (www.pcplayer.de). Hinter den Kulissen wird zur Zeit kräftig gewerkelt, um Ihnen in naher Zukunft eine runderneuerte Fassung der Webseiten zu präsentieren – passend zum einjährigen Bestehen unseres Internet-Angebotes.
Auch unser CompuServe-Forum (GO PCPLAYER) wurde Anfang Mai ein Jahr alt. Neben Tips, Infos und launigen Diskussionen mit den Redakteuren der PC Player finden Sie hier neue Level für Ihre Lieblingsspiele oder können gebrauchte Spiele zum Schnäppchenpreis von anderen Usern kaufen. Großer Beliebtheit erfreuen sich die Spiele-Ligen, zum Beispiel die MechWars, in denen sich aus ganz Deutschland Fans der futuristischen Kampfkolosse zum Duell verabreden können.



Man & material at work – unsere Webseiten werden momentan überarbeitet.

GUNS'N'CDROMS

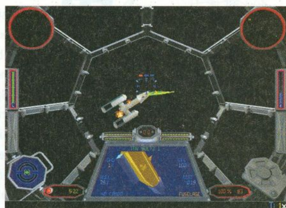
Auch die PC Player bleibt von Bugs nicht verschont. So fehlten auf unserer Gunship-2000-Karte drei Abzeichen für die Handbuch-Abfrage, die wir hier nachliefern. Ansonsten läßt sich diesen Monat von der Fehlerfront einiges positives vermelden.

Sie erinnern sich? Auf der CD der letzten PC-Player-Ausgabe fanden Sie die Vollversion des Spiels »Gunship 2000«. Dieses will sich vor jeder Mission einen Sicherheitscode einverleiben, den Sie im Handbuch nachschlagen müssen. Das Handbuch finden Sie zum einen im PDF-Format im Verzeichnis \BONUS\GS2000\HANDBUCH. Zum anderen haben wir die Codes auf einer Karte im Mittelteil des Heftes veröffentlicht. Leider ist dort ein Malheur passiert: Drei Codes für die Zusatz-Szenarien fehlen. Diese haben wir auf dieser Seite nachgeliefert, Sie können sie nachträglich auf die Karte kleben. Wir bitten, die Panne zu entschuldigen. In den Handbuch-Dateien auf der CD sind die Codes natürlich enthalten, so daß Sie diese unter Windows 95 alternativ mit den Acrobat-Reader parallel zum laufenden Spiel raussuchen können. Zum Thema Code-Abfrage ein weiterer Hinweis: In Gunships Cockpit-Ansicht zeigt das Spiel ein Emblem mit einer Nummer. Wichtig ist hier der Hinweis, in welchem Handbuch Sie die Zahl suchen müssen. Die Abzeichen sind im Standard- und im Szenario-Handbuch nämlich die selben, aber die Codes unterscheiden sich. Gunship weist auf dem Bildschirm darauf hin. Falls dort »Fire & Ice«-Manual steht, handelt es sich um das Szenario-Handbuch (Datei SZENARIO.PDF oder Rückseite der Karte). Wir hoffen, daß mit diesen Erklärungen alle Probleme aus der Welt geschaffen sind und wünschen Ihnen weiterhin viel Spaß mit Gunship 2000.



AUF DER CD-ROM

... der aktuellen Ausgabe finden Sie MDK-Patches zum Zwischenspeichern über die Taste F2, den Patch 1.15 für Earth 2140 und die Acht-Spieler-Netzwerk-Option für Destruction Derby 2.



Und es geht doch: TIE-Fighter-CD läßt sich auf beliebigen Laufwerken installieren.

Entwarnung 1: MDK

In der letzten Ausgabe berichteten wir über die im Handbuch beschriebene, aber im Spiel ärgerlicherweise vermißte Speicheroption von »MDK«. Shiny hat aufgrund zahlreicher Anfragen erfreulich rasch reagiert und sowohl einen Patch für die MS-DOS- als auch für die Windows-95-Version von MDK nachgeliefert. Damit können Sie mittels der Taste F2 an beliebiger Stelle im Spiel speichern. Den Patch finden sie zusammen mit einem weiteren für DirectX auf der CD der aktuellen Ausgabe.

Entwarnung 2: TIE Fighter CD

Ebenfalls in der letzten Ausgabe schrieben wir über das Unvermögen von »TIE Fighter CD«, sich auf irgend einem anderen Laufwerk als »C:« zu installieren. Viele Leser haben sich dieses Problems angenommen und Vorschläge ausgearbeitet, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen. An diese Stelle vielen Dank im Namen aller verzweifelten Imperiums-Kämpfer.

Die Lösung im Folgenden: Nach der Installation unter einem beliebigen Laufwerksbuchstaben finden Sie im obersten Verzeichnis auf Laufwerk »C:« die Datei TIE.CD. Kopieren Sie diese Datei einfach in das oberste Verzeichnis des Installationslaufwerks, und schon muß Luke Skywalkers wieder um die Unversehrtheit seines X-Flüglers bangen. **(hf)**



Achten Sie bei der Code-Abfrage von Gunship auf das gewünschte Handbuch: Bei »Fire & Ice« müssen Sie im Szenario-Manual nachschlagen, nicht im Standardhandbuch.

	72463	15667		49758	33414		94144	61354
	85924	52645		57925	54861		15054	65670
	59925	95638		63288	30451		66391	74361
	56824	04476		72463	38361		60267	30627
	49758	82677		69240	41092		34620	77653

Die fehlenden Abzeichen der Gunship-Szenarien aus dem letzten Heft. In der PDF-Handbuch-Datei sind diese allerdings enthalten.

WENN SIE AUCH BETROFFEN SIND

Falls Sie ebenfalls fehlerhafte Spiele gekauft haben oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, sollten Sie sich an uns wenden.
Sie erreichen uns per Post unter
DMV Verlag, Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen,
per Fax unter 089 / 99 115 177 oder per E-Mail unter
bugs@pcplayer.mhs.compuserve.com.

Bizarre Anwendungen

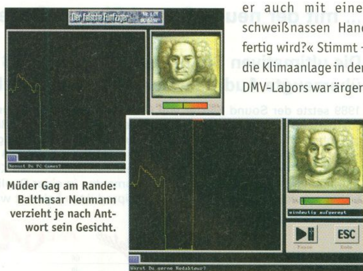
TRUST NO ONE

Die Geschichte, die Sie gleich lesen werden, ist wahr. Nur die Orte und Namen der beteiligten Personen wurden zu ihrem Schutz geändert. Denken Sie immer daran: In der Welt der »Akte P« ist alles möglich.

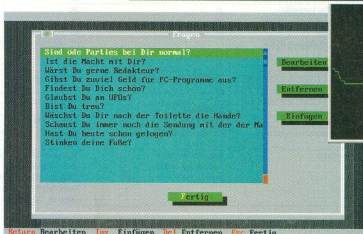
Feldkirchen, 16. Mai 1997, 23:55 Uhr. Special Agent Scholz meldet sich vom Außeneinsatz im zentralen DMV-Labor: »Agent Austinat, ich bin auf etwas gestoßen, das sämtliche unserer Untersuchungsmethoden mit einem Schlag revolutionieren könnte: einen PC-Lügendetektor.« – »Sehr interessant, schaffen Sie es, eins dieser Geräte morgen mit ins Labor zu bringen?« – »Das sollte kein Problem sein, es kostet auch nur um die 40 Mark, liegt also noch voll im Jahresbudget.«

DMV-Labor, 17. Mai 1997, 11:03 Uhr. Während Agent Scholz noch hinter dem PC liegt, um den Stecker des Verhörwerkzeuges in einen freien seriellen Port zu bugsieren, beginnt Agent Austinat schon mit der ersten Sichtung des Materials. Die Tarnung des angeblich hochwertigen Detektors ist perfekt gelungen: Ein Pappkarton mit einer albernen Figur auf dem elektrischen Stuhl, zwar ohne Elektroden, dafür mit einem fingerhutgroßen Objekt auf seinem linken Mittelfinger, lenkt von der Brisanz des Gerätes ab. »Ich bin soweit«, ertönt eine dumpfe Stimme unter dem Schreibtisch. »Gut«, antwortet Austinat, »dann wollen wir unseren Test beginnen. Reichen Sie mir Ihre Hand, Scholz, damit ich den hochempfindlichen Sensor anbringen kann.« – »Der mißt übrigens die Veränderung des Hautwiderstandes«, eifert Scholz, »aber ob er auch mit einer schweißnassen Hand fertig wird?« Stimmt – die Klimaanlage in den DMV-Labors war ärgerlicherweise während der Bauphase vergessen worden. »Wir werden sehen«, entgegnet Austinat und schiebt die Diskette mit der Analyse-Software ins Laufwerk. »Wirklich erstaunlich – es handelt sich um ein DOS-Programm, das trotz seiner scheinbaren Antiquiertheit selbst auf den ältesten PCs läuft. Gut, Scholz, entspannen Sie sich, während der Sensor kalibriert wird. Ah, und hier sind ja auch schon die Fragen. Interessant – stinken Ihre Füße?«

17. Mai 1997, 14:43. Agent Scholz wischt sich den Schweiß von der Stirn. »Tja, das war kein sehr überzeugendes Bild, meinen Sie nicht auch?« fragt ihn sein Kollege. »Stimmt«, meint Scholz, »ich komme nur wegen der Hitze im Labor ins Schwitzen – der Detektor ist eher wenig aufregend.« – »Seltsam, daß man den Plot nicht ausdrucken kann, und er auch ständig von neuen Meßwerten überschrieben wird«, wundert sich Austinat. »Genau, und die Fragen werden noch nicht einmal im Diagramm markiert – wer daraus Rückschlüsse ziehen soll, muß wohl für die Konkurrenz arbeiten«, fügt Scholz hinzu. »Und das Einbauen eigener Fragen ist nicht wirklich besonders komisch – die kann ich Ihnen genau so gut direkt sagen. Nein, ich glaube, wir bleiben lieber bei unseren bewährten DMV-Verhörwerkzeugen«, sagt Agent Austinat, während er einen Archivumschlag für den Lügendetektor beschriftet. Da schellt plötzlich das Telefon. Agent Scholz greift zum Hörer und verzieht nach einem kurzen Moment das Gesicht: »Schon wieder dieser Agent Mulder. Diesmal hat er angeblich ein außerirdisches Raumschiff über Riem gesehen.« **(ra)**



Müder Gag am Rande: Balthasar Neumann verzieht je nach Antwort sein Gesicht.



Welch eine Gaudi – Sie dürfen sogar eigene Fragen eingeben.

Direkt aus Gumpenhausen: Die aufgenommene Kurve überschreibt sich selbst.

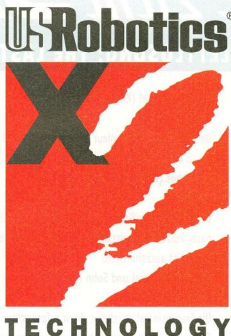
> **LÜGENDETEKTOR**
>
> **HERSTELLER:** Pearl
>
> **PREIS:** ca. 40 Mark
>
> **HARDWARE-MINIMUM:** 486er, MS-DOS, SVGA (640 x 480), 8 MByte RAM
>
> **PRAKTISCHER NUTZEN:** Sehr gering; ein Blick in die Augen des Befragten verrät ungleich mehr.
>
> **ORIGINALITÄTSFAKTOR:** Noch geringer; die Verwunderung, für einen solchen Unsinn 40 Mark gezahlt zu haben, ist ungleich höher.
>
> **MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:** Beim versehentlichen Einstöpseln des Sensors in das 220-Volt-Spannungsnetz antworten Ihre Kandidaten auf keine Fragen mehr.
>
> **DAS PC-PLAYER-FAZIT:** »Härter als beim FBI« tönt es auf der Verpackung – verschweigt uns die Regierung die Wahrheit über herausgezogene Fingernägel und aufgebohrte Zähne?

ANZEIGE

Tempo im Internet:

x2: jetzt verfügbar

Download-Geschwindigkeiten bis zu 56.000 bps
Es ist soweit: U.S. Robotics, weltweit führender Anbieter von Datenkommunikationslösungen, startet mit der 56.000-bps-Datenkommunikationstechnologie x2.
Die innovative x2-Technologie ermöglicht dem Anwender, Daten mit bis zu 56.000 bps downzuloaden. Das ist fast doppelt so schnell wie der herkömmliche Datenempfang und macht Internet wieder zum Erlebnis. Die Geschwindigkeit ist vergleichbar mit der des ISDN-Netzes, setzt jedoch keine kostspieligen Investitionen in neue Telefon- und Bürotechnik voraus.



Unterstützung durch Internet-Provider
Weltweit unterstützen über 300 Internet Service Provider die innovative x2-Technologie von U.S. Robotics. In Deutschland sind dies neben vielen kleinen lokalen Providern auch AOL und Metronet. Und jeden Tag werden es mehr. Eine laufend aktualisierte Aufstellung der x2-Provider finden Sie auf unserer Homepage http://www.usr.de.

x2-Modems im Handel
Alle U.S.-Robotics-Modems, die mit einem Flash-ROM ausgestattet sind (z.B. Sportster Flash oder Courier), und das Sportster Winmodem sind x2-fähig und können kostenlos über unsere Mailbox (s.u.) aufgerüstet werden. x2-Modems, die bereits die installierte x2-Software enthalten, werden ab Mitte Juni ausgeliefert. Die Leistungsfähigkeit ist bei beiden Varianten identisch.

Upgrade Ihres U.S. Robotics Modems Sportster Flash und Courier V.Everything
Da sowohl Sportster Flash als auch Courier über einen sogenannten Flash-Rom verfügen, in den kostenlos und spielend leicht die jeweils neueste Firmware von U.S. Robotics geladen werden kann, ist nichts leichter, als diese Modems auf die x2-Technologie upzugraden. Sind Sie stolzer Besitzer eines zukunftssicheren Sportster Flash oder eines Courier V.Everything? Dann wählen Sie sich mit Ihrem Modem unter der Nummer 089-9 57 71 96 in unser BBS System ein, ein menügeführtes Programm leitet dann das kostenlose Upgrade ein. Selbstverständlich bleibt Ihr Modem dabei zu allen bisherigen Standards wie z.B. V.34 oder V.34+ kompatibel.

Sportster Voice 33.6
Ab Mitte Juni stehen im Handel Upgrade-Kits für den Besitzer eines Sportster Voice 33,6 mit einer Preisempfehlung von 99,- DM zur Verfügung. Das Upgrade wird mittels eines E-Prom-Tausches vorgenommen. Alles, was Sie dazu brauchen, wie z. B. einen E-PROM-Heber, finden Sie im Upgrade-Kit. Der Austausch selbst ist Schritt für Schritt dokumentiert und kann auch von Laien spielend einfach in weniger als 15 Minuten durchgeführt werden. Hat Ihr Händler kein Upgrade-Kit auf Lager, so wenden Sie sich an unsere Info-Line unter Tel. 0180-567 15 40.

Sportster Winmodem 33.6
Da dieses Modem über Software-Upgradefähigkeit verfügt, ist auch hier das Upgrade kostenlos und spielend einfach. Die x2-Firmware wird dem Anwender ab Mitte Juni über BBS oder WWW zur Verfügung stehen. Die Upgrade-Prozedur ist identisch mit der des Sportster Flash oder der Courier-Modems.

Sonderaktion: bis zu 50 DM für Ihr gebrauchtes Modem

U.S. Robotics nimmt beim Kauf eines Sportster Flash Ihr gebrauchtes Modem zum Zeitwert bis zu 50,– DM in Zahlung. Sie geben Ihr gebrauchtes Modem bei einem Aktionshändler ab, lassen sich den Erwerb eines Sportster Flash bestätigen und erhalten von U.S. Robotics umgehend einen Scheck über den vom Händler bewerteten Betrag.
Welcher Händler in Ihrer Nähe an dieser Aktion teilnimmt, erfahren Sie über unsere Infoline Tel. 0180-567 15 40.

Weitere Informationen:
Infoline: 0180 - 567 15 40
Internet: http://www.usr.de

Gewinnen Sie eines von 10 U.S. Robotics x2-Modems

Wollen auch Sie mit bis zu 56.000 bps ins Internet? Dann beantworten Sie diese Frage richtig:
Wie hoch ist die Download-Geschwindigkeit von x2 in bps?

Lösung: ______________________

Name: ______________________

Straße: ______________________

PLZ ________ Ort ______________

Wenn Sie bereits ein Modem besitzen: Welche Übertragungsgeschwindigkeit nutzen Sie im Augenblick: ______________

Welchen Provider nutzen Sie: ______________

Bitte Coupon senden an:

DMV-Verlag,
Dornacher Str. 3d,
85652 Feldkirchen.
Telefax (0 89) 99 11 52 22



Einsendeschluß ist der 30.06.1997. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ZUG um ZUG zum SIEG

KOMPLETTLÖSUNG: THE LAST EXPRESS

Laut Statistik sind Zugreisen sicherer als Autofahrten – doch das gilt nicht für den Orientexpreß. Damit Sie dennoch heil ankommen, hilft Ihnen der PC-Player-Fahrplan.

Auf den folgenden Seiten führen wir Sie (respektive Robert Cath) durch die Gefahren einer mörderischen Zugfahrt. Die zur Lösung des Adventures unerläßlichen Schritte haben wir kursiv und rot hervorgehoben. Alle anderen Punkte sind zwar nicht zwingend erforderlich, erleichtern das Verstehen der Handlung aber ungemein. Zunächst ein paar allgemeine Tips für ein unbeschwertes Reisevergnügen:

- Ziehen Sie niemals die Notbremse. In seiner prekären Situation darf Cath kein Aufsehen erregen.
- Oft empfiehlt es sich, einfach den Leuten zuzuhören. Dadurch erfahren Sie so manches.
- Sie können nur in fremde Abteile eindringen, wenn der Schaffner gerade abgelenkt oder nicht da ist.
- Hängen Sie sich öfter aus Tylers Fenster, um Alexei beim Pläneschmieden zu beobachten.
- Wenn die Schaffner mal nicht an ihrem Platz sind, sollten Sie sich ihre Lektüre zu Gemüte führen.
- Der Zugbegleiter im Gepäckwagen verläßt seinen Posten immer kurz vor Ankunft in einer Stadt.

Übersicht muß sein

So schön Ihr Abteil auch ist, im weiteren Spielverlauf werden Sie zwangsläufig bei einigen der Mitreisenden vorbeischauen. Nachfolgend stellen wir die wichtigsten Charaktere kurz vor:

Vassili Obolenskay (Rußland)

Abteil: A

Ein alter, kranker Mann. Er hat seine Tochter Tatiana aus Paris abgeholt, um mit ihr in die russische Heimat zu reisen. Seine Kabine ist stets unverschlossen.

Tatiana Obolenskaya (Rußland)

Abteil: B

Die Tochter von Vassili Obolenskay hat eine Romanze mit Alexei Delnikov. Sie bietet an, die Schriftrolle aus Tylers Tasche zu übersetzen.

Claude Boutarel (Frankreich)

Abteil: C

Der französische Ingenieur reist mit Gattin und Kind, die in Abteil D untergebracht sind.

Mr. Abbot (Großbritannien)

Abteil: C

Der geschwätzige Brite steigt erst in München zu. Schon nach kurzer Zeit versucht er, sämtliche Reisenden intensivst auszuhorchen.

Madame Boutarel und Sohn (Frankreich)

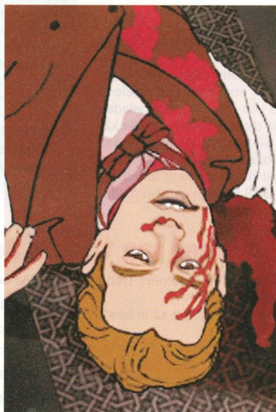
Abteil: D

Die Französin hat es schwer, ihren aufgeweckten Sohn Francois unter Kontrolle zu halten. Der Knabe hat übrigens eine merkwürdige Trillerpfeife, die genau in die Aussparungen im Inneren von Tylers Kiste paßt.

Sophie Betheuil (Frankreich) und Rebecca Norten (Großbritannien)

Abteil: E

Die Freundinnen sind unzertrennlich – und doch so unterschiedlich. Sophie hat ihr Herz an unseren Helden verloren, während Rebecca gar nichts von ihm hält. Dafür schreibt sie eifrig an ihrem Tagebuch – wenn die beiden mal nicht in ihrer Kabine sind, sollten Sie einen genauen Blick hineinwerfen.



Da kommt jede Hilfe zu spät: Tyler Whitney ist tot.

Anna Wolff (Österreich)

Abteil: F

Anna hat sozusagen die weibliche Hauptrolle im Orient-Expreß – schließlich hütet sie mindestens so viele Geheimnisse wie Robert Cath. Ihr Hund Max hält nicht nur den Schaffner auf Trab, sondern auch etwaige ungebetene Besucher fern.

Milos Jovanovic und Vesna Savin (Serbien)

Abteil: G

Milos ist ein Bekannter von Tyler. Ob er deswegen aber auch automatisch Ihr Freund ist, darf zurecht bezweifelt werden. Seien Sie also vorsichtig.

Ivo Biskupovic und Salko Popivoda (Serbien)

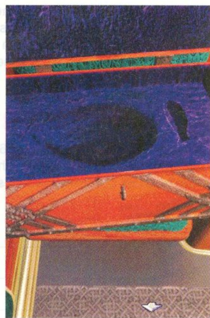
Abteil: H

Die beiden Serben gehören zu Milos und Vesna.

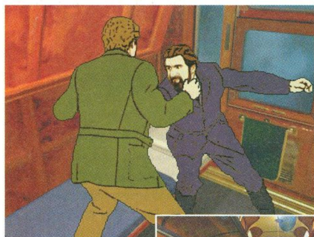
Tyler Whitney (Amerika)

Abteil: 1

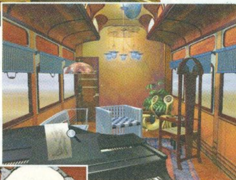
Viel erfährt der Spieler nicht über ihn: Er ist ein Freund unseres Helden, der per Telegramm um dessen Hilfe gebeten hat. Die kommt aber offensichtlich zu spät, denn bei unserem Eintreffen ist er bereits tot.



Was war in diesem Koffer? Anna und Francois wissen vielleicht die Antwort.

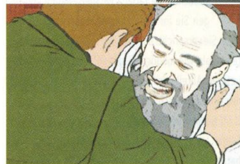


◀Eine ungewöhnliche Art des Kennenlernens: Milos begrüßt uns in Tylers Abteil mit einem Messer in der Hand.



In Kronos' Zimmer belauschen wir den Meister und seine Dienerin bei einer wichtigen Unterredung. ▶

Der Zustand des alten Vassili verschlechtert sich während der Reise. ▼



Alexei Delnikow (Rußland)

Abteil: 2

Nie war ein Kommunist von seiner Sache überzeugter als Alexei Delnikow, der mit fanatischem Eifer an seine selbstauferlegte politische Pflicht geht – notfalls auch mit unlauteren Mitteln. Politiker scheinen sich nie zu ändern.

August Schmidt (Deutschland)

Abteil: 3

Von den Damen belächelt und stets zu neuen Peinlichkeiten bereit, sollte der Deutsche August Schmidt doch nicht unterschätzt werden. Sie sind vorerst auf ihn angewiesen.

Mahmoud Mahtka (Persien)

Abteil: 4 bis 8

Dem Perser wird keine größere Rolle zuteil – dafür hat er aber sage und schreibe vier Abteile gebucht. Die sind auch dringend nötig, um seinen Harem unterzubringen. Lassen Sie aber die Finger davon: Irgendwann ist die Geduld des guten Mannes zu Ende und er sticht Ihnen ein Messer in den Bauch.

Marechal Putnik (Serbien)

Abteil: 9

Auch dieser Mann gehört zu Milos und seinen Kameraden, steigt aber erst in der österreichischen Metropole Wien in den Zug ein.

Kronos

Abteil: Privatwagen

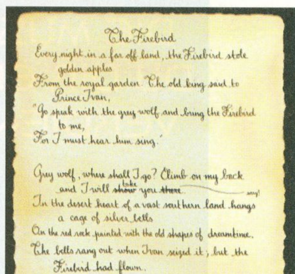
Ist er ein Prinz, ist er ein Betrüger? Nur eines ist sonnenklar: Keiner an Bord des Orient-Expresses hat mehr Wissen über die verstrickten Zusammenhänge im Zug.

Die Reise beginnt
Paris – Strasbourg

19:15 Abfahrt des Orient-Expresses

19:38 Das Spiel beginnt

Um die gegenwärtig leicht verworrene Situation etwas aufzuhellen, werfen wir einen Blick in unser Inventar. Das Telegramm fordert Sie auf, sich mit einem gewissen Tyler an Bord des Zuges zu treffen. Der Zeitungsausschnitt hingegen verrät, daß Sie sich zur Zeit besser von der Polizei fernhalten sollten.

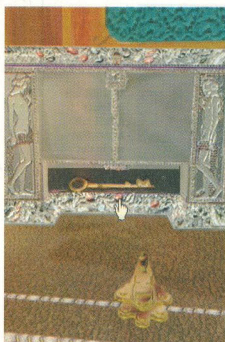


The Firebird

Every night in a far off land, the Firebird stole golden apples
From the royal garden. The old king said to Prince Ivan,
"Go speak with the grey wolf and bring the Firebird to me,
For I must hear him sing."

Grey wolf, where shall I go? Climb on my back and I will ~~show~~ take you ~~there~~ away!
In the desert heart of a vast southern land hangs a cage of silver bells
On the red rock painted with the old shapes of dreamtime.
The bells rang out when Ivan seized it; but the Firebird had flown.

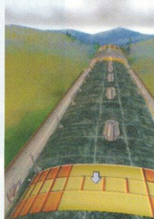
Tatianas Übersetzung des alten Märchens verrät, wie man später das Gehäuse des Feuervogels öffnet.



Die wirklich schönen Prachtstücke des Schmuckkästchens zeigen sich erst bei näherer Betrachtung.

19:40 Die Tyler-Situation

Im Vorspann haben wir es schon gesehen: Einer der Passagiere wartet bereits auf uns. Auf Ihre Frage hin verrät der Schaffner die Abteilnummer von Tyler Whitney (1). Vertrödeln Sie keine Zeit, und suchen Sie ihn so schnell wie möglich auf. Auf dem Fußboden findet Cath schließlich die Leiche seines Freundes. Um sie verschwinden zu lassen, öffnet er das Fenster. Anschließend schnappt man sich den kalten Körper und wirft ihn aus dem Zug. Sollte der Schaffner während dieses Treibens dazwischenkommen, schicken Sie ihn fort, bevor er den Raum betritt. Tauschen Sie Ihr Jackett mit dem des Toten, um Ihre blutbesudelte Kleidung loszuwerden. Durch diese Aktion kommen wir zudem in den Besitz von Tylers Streichhölzern. Fortan werden Sie sich als Tyler Whitney ausgeben und in seinem Abteil schlafen.



Über das Dach des Orient-Expresses klettern wir zum Nebenraum des Prinzen.

19:50 Durchsuchen von Tylers Zimmer

Werfen wir nun einen Blick auf die Besitztümer des Verstorbenen. Da wäre zunächst einmal eine leere Kiste mit Aussparungen für zwei Gegenstände: Eine große, runde und eine kleine, längliche. Unter der Truhe liegt ein gelber Schal mit einem lilafarbenen »W« als Initial. Last, but not least findet Cath in Tylers Reisetasche (oben auf der Ablage) ein Telegramm und eine Schriftrolle mit merkwürdigen Zeichen.

20:30 Einladung von Kronos

Gegen 20:30 übermittelt uns der Schaffner die Einladung seiner »Exzellenz«, eines sowohl reichen als auch seltsamen Mannes, der in einem Privatwagen mitfährt. Sein Name ist Kronos, und erstaunlicherweise kennt er auch Ihre wahre Identität. Man verläßt diese Unterredung stark verwirrt – Kronos drückt sich nämlich nicht unbedingt verständlich aus.

21:00 Milos stellt sich vor

Betreten Sie um circa 21:00 Uhr Ihr Abteil, um auf den Serben Milos zu treffen. Er kennt Tyler und verdächtigt Sie, ihn umgebracht zu haben. Es folgt eine kleine Actionsequenz, in der Sie zunächst Milos' Angriffen ausweichen. Halten Sie den Mauszeiger dabei immer auf seinem linken Arm. Nach dreimaligem Ausweichen wird aus dem Pfeil-Symbol eine Hand. Ein Knopfdruck reicht aus, und der Schurke ist außer Gefecht gesetzt.

Es stellt sich heraus, daß Tyler mit dem Angreifer und dessen Begleiterin Vesna zusammengearbeitet hat. Offenbar geht es um ein illegales Geschäft zwischen den Serben und dem Deutschen August Schmidt.

21:12 Der Unzufriedene

Ein reges Kommen und Gehen herrscht in Tylers Abteil. Um 21:12 klopft August Schmidt an die Tür. Er möchte das Gold für seine Ware sehen, Cath wimmelt ihn aber ab. Das Geschäft soll in München über die Bühne gehen.

21:16 Polizei in Epernay

In Epernay (21:16 Uhr) steigt die Polizei ein, um sämtlichen Reisenden auf den Zahn zu fühlen – offensichtlich blieb Tylers Leiche nicht lange unentdeckt. Da Sie naturgemäß wenig Interesse an dieser Serviceleistung haben, hängen Sie sich während der Kontrolle Ihres Abteils (21:19 bis 21:21 Uhr) aus dem zuvor geöffneten Fenster.

21:39 Ankunft in Charlons-Sur-Marne.

21:45 Schlafenszeit

Nach 21:45 Uhr dürfen Sie sich Ihre wohlverdiente Nachtruhe gönnen. Im folgenden Traum betreten Sie irgendeins der Abteile (alle mit der Nummer »1«), um eine Schrecksekunde später zu erwachen.

Aus dem Alptraum erwacht Strasbourg-München

3:35 Ankunft in Strasbourg.

3:38 Eine dramatische Nacht.

Verlassen Sie Ihr Zimmer und gehen Sie den Gang entlang in Richtung Speisewagen. Aus Anna Wolffs Zimmer ertönt Geigenmusik. Cath klopft höflich an und wird hineingebeten. Leider hat Anna herausgefunden, daß wir unsere Identität gefälscht haben. Während sie uns den Revolver vorhält, hat Vassili Obolenskay einen Anfall. Cath eilt sofort zur Hilfe. Nach diesem Ereignis belauschen wir Anna, die Tatiana bittet, einen Gegenstand für sie zu verstecken.

3:45 Schlafen.

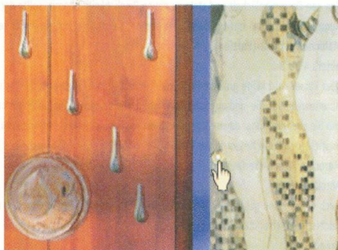
8:25 Ankunft in Ulm.

8:30 Restaurantbesuch

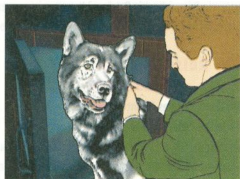
Besuchen Sie Tatiana im Speisewagen und zeigen Sie ihr das Dokument aus Tylers Reisetasche. Sie verspricht, uns die Übersetzung der Geschichte so bald wie möglich zu geben. Schauen Sie später in Ihrem Abteil nach, ob die Gute ihr Werk schon unter der Tür durchgeschoben hat.

8:40 Besuch bei Kronos

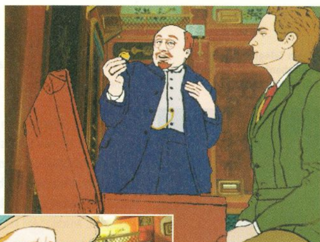
Fragen Sie bei Kronos an, ob er Interesse am »Firebird« hat. Nach wenigen Sekunden werden Sie hineingebeten. Da die folgende Konversation für den Gastgeber wenig fruchtbar ist, läßt er uns allein. Belauschen Sie ein Gespräch zwischen Kronos und seiner Dienerin Kahi-



Drücken Sie diesen Knopf, um Kronos' Geheimtresor zu öffnen.



Erst befreien wir den Hund Max, anschließend wird das Ei in den Käfig gelegt.



Da lacht das Söldnerherz: Endlich bekommt August Schmidt sein heißgeliebtes Gold zu Gesicht.



Tatiana ist völlig aufgelöst: Ihr Alexei wird doch hoffentlich keine Dummheiten machen?

na. Er befiehlt ihr, den Vogel von Anna Wolff zu stehlen.

9:56 Begegnung auf dem Flur

Sie treffen Herrn Schmidt, der noch einmal an den bevorstehenden Handel erinnert. Kurz darauf trifft der Zug in München ein, wo Schmidt eine Kiste einladen läßt.

Das Konzert – München-Wien

10:00 Ankunft in München.

12:00 Ein neuer Mitreisender.

Hinter dem roten Vorhang des Speisewagens belauschen wir das Gespräch zwischen dem Zugführer und dem Briten Mr. Abbot, der neu zugestiegen ist. Der gute Mann interessiert sich offenkundig sehr für die zahlreichen Mitreisenden.

12:35 Mittagessen im Speisewagen.

Hier treffen wir erneut auf Abbot. In einem kurzen Gespräch zeigt sich, daß er wahrscheinlich mehr weiß, als er zugibt. Seine Andeutungen lassen darauf schließen, daß er Ihre wahre Identität kennt.

13:05 Milos und Vesna besuchen.

Robert Cath erklärt den beiden Serben, daß er keine Lust mehr hat, Tylers Machenschaften fortzuführen – zumindest nicht, ohne zu wissen, worum es geht. Milos klärt einiges auf: Die Serben brauchen Waffen, August Schmidt verkauft sie. Tyler wollte den Deutschen mit dem Gold bezahlen, das er als Erlös für den wertvollen Firebird bekommen sollte.

14:05 Das August-Ultimatum.

Wir treffen August Schmidt im Gang. Er ist ziemlich skeptisch, ob er überhaupt noch sein Gold bekommt. Die Übergabe der Waffen soll zwar erst in Belgrad stattfinden, Schmidt stellt jedoch ein Ultimatum: Wenn er bis zur Ankunft in Wien nicht das Gold gesehen hat, steigt er aus dem Geschäft aus.

14:23 Ankunft in Wels.

14:25 Einladung zum Konzert bei Kronos.

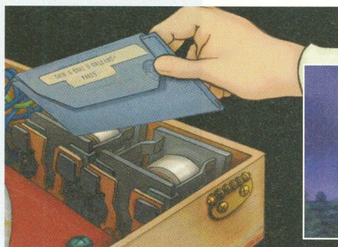
Auf dem Weg zu Kronos' Abteil kommt uns der Schaffner entgegen: Der Prinz hat Sie zu einem Konzert (um 15:00 Uhr) eingeladen, in dem Anna Wolff Geige spielen wird.

14:40 Der Schlüssel zum Erfolg.

Um diese Zeit befinden sich Rebecca und Sophie nicht in ihrer Kabine – schlüpfen Sie also hinein. Dort öffnet man das Fenster und klettert an der Außenseite des Zuges in Annas Abteil. Das Schmuckkästchen auf dem Tisch ist einen genaueren Blick wert: Unten an der Vorderseite befinden sich zwei Steine. Werden Sie hineingedrückt, öffnet sich ein Geheimfach. Daraus schnappen Sie sich den Generalschlüssel des Orient-Expresses.

15:00 Das verlorengeglaubte Gold.

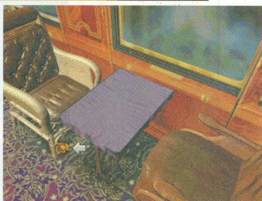
Herr Schmidt wartet noch immer auf das von Tyler versprochene Gold. Dem Manne kann geholfen werden: Pünktlich um 15:00 besuchen wir das Konzert in Kronos' Wagen. Hat es begonnen, verlassen wir den musikalischen Ort und öffnen mit dem Generalschlüssel eine der Zugtüren. Cath klettert auf das Dach des Orient-Expresses. Über Kronos' Abteil





Mit einem Telegramm ist der Schaltmechanismus der Bombe im Nu außer Gefecht gesetzt.

Der wohl härteste Kampf im ganzen Spiel: Elfmal müssen Sie Vesnas Angriffen ausweichen.



Ohne Francois' Pfeife haben Sie im Finale keine Chance.

befindet sich ein Glasfenster, das Cath im Schutze des Konzertlärms eintritt. Nachdem Sie den versteckten Knopf am großen Wandgemälde gedrückt haben, öffnet sich ein Safe. Mit der Tasche voller Gold stolzieren wir nun an den Konzertgästen vorbei in unser Abteil. Dort versteckt man den Schatz unter den Sitzen – hier ist er erstmal sicher.

15:35 Der Firebird

Durch Vassilis Kabine kommen wir in das Bad, das er mit Tatiana teilt. Unter der Spüle befindet sich eine kleine Tür. Dahinter liegt das goldene Ei, in dem der Firebird verborgen ist (dazu später mehr). Gerade haben Sie es eingesteckt, als plötzlich Tatiana durch den Gang läuft. Durch Vassilis Abteil kommen Sie sicher nach draußen. Das goldene Ei ist ziemlich schwer, ein sicheres Versteck vor Kronos' Dienerin Kahina zu finden, noch schwerer. Im Käfig von Max (Annas Hund) ist das wertvolle Stück aber bestens aufgehoben. Sollte Sie der Zugführer am Betreten des Abteils hindern, warten Sie, bis er seinen Platz verläßt.

16:15 Rückgabe des Goldes

Nach dem Konzert zeigt sich Kronos' Dienerin von ihrer gemeinen Seite und hält uns einen Revolver an den Kopf. Spazieren Sie deshalb so schnell wie möglich zu August, und zeigen Sie ihm das Gold. Er ist überwältigt, darf den Schatz aber nicht behalten – schließlich wird erst nach Ablieferung der Ware bezahlt. Nun bringen wir die Tasche samt Inhalt zu Kronos.

17:07 Kampf im Gepäckwagen

Es ist an der Zeit, sich die Gepäckstücke an Bord des Zuges genauer anzusehen. Eine der Kisten gehört August. Just als wir sie öffnen, stellt sich uns Vesna in den Weg. Weichen Sie ihren Angriffen viermal aus, bis Anna Sie aus Ihrer ungemütlichen Lage erlöst.

Bombenstimmung und eine Entführung Wien – Budapest

18:00 Ankunft in Wien.

19:50 Besuch bei Anna.

Überraschenderweise ist Anna nicht wie angekündigt in Wien ausgestiegen. Sie erzählt Cath, daß Sie bis Belgrad mitfahren wird. Dort wartet bereits die Polizei, um die Waffen zu konfiszieren und August Schmidt zu verhaften – ein Problem weniger.

20:40 Tatiana wartet auf uns.

Tatiana braucht Ihre Hilfe: Ihr geliebter Alexei arbeitet scheinbar gerade daran, den Zug in die Luft zu sprengen. Natürlich verspricht Cath dem armen Mädchen seine Hilfe.

21:00 Stehlen des Zeitzünders.

Warten Sie, bis Alexei nicht in seinem Compartement ist. Mit dem Schlüssel mogeln Sie sich hinein und stehlen den Zeitzünder aus dem Koffer. Beim Hinausgehen überrascht uns Abbot, der augenscheinlich ebenfalls etwas gesucht hat. Anschließend kehren Sie in Ihre Kabine zurück und legen sich schlafen.

22:30 Die Bombe.

Nach einem weiteren Alptraum machen Sie sich auf die Suche nach der Bombe – denn der Attentäter Alexei hat sich aus der Salonuhr einen Ersatzzünder gebastelt. Wir haben zehn Minuten Zeit, den Sprengsatz zu finden.

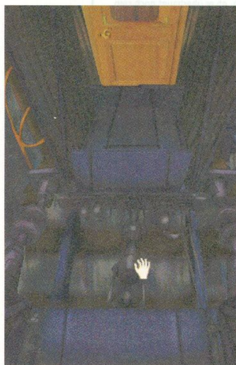
In einem der Stromkästen des Zuges werden wir schließlich fündig. Mit Ihren Streichhölzern brutzeln Sie zunächst die Isolation von den Stromkabeln ab. Dann dreht man die Zigarettenschachtel herum und entfernt die zwei kleinen Metallstäbe an der Rückseite. Zu guter Letzt steckt Cath sein Telegramm zwischen die Schaltungen der Bombe.

22:45 Abbot klärt auf.

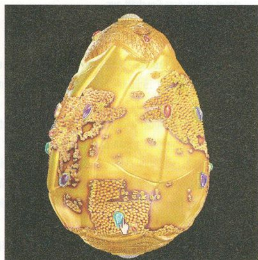
Abbot lädt uns als Dank für die Bombenentschärfung zu einem Drink ein. Beim folgenden Gespräch stellt sich heraus, was Sie sicherlich schon lange vermutet haben: Der Brite ist ein Agent. Eigentlich sollte er Alexeis Machenschaften beobachten und die Explosion verhindern – glücklicherweise haben Sie dem Mann die Arbeit abgenommen. So wird Cath auch gleich gefragt, ob auch er Agent werden möchte. Das lehnt er aber ohne Umschweife dankend ab.

23:05 Anna.

Mit dem Besuch in Annas Abteil beenden wir diesen Teil der Reise. Leider wird die aufblühende Leidenschaft jäh von den serbischen Zugentführern unterbrochen. Der Expreß rast durch den Budapester Bahnhof, Cath wird ohnmächtig geschlagen.



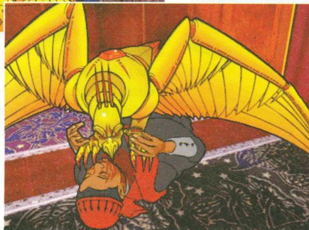
Nach Heben der Bodenplatte zwischen Speise- und Schlafwagen können wir den Personenteil endlich abkoppeln.



Der Feuervogel hält sich im Inneren des Eis versteckt. Mit der richtigen Edelstein-Kombination öffnet sich die schützende Hülle.



Anna wird gezwungen, dem Vogel ein Lied vorzugeigen – bald hat Cath seinen Auftritt als Pfeifenspieler.



Das hat er nun davon: Prinz Kronos wollte den Feuervogel ja unbedingt haben, nun ist er ihm näher, als es seiner Hoheit lieb ist. Auch seine Dienerin haucht ihr Leben aus.

Der letzte Orient-Expreß Endstation: Konstantinopel

4:40 Cath erwacht.

Mit einem dicken Brummschädel erwacht unser Held im Gepäckraum des Zuges. Drehen und winden Sie sich, bis ein paar Streichhölzer aus Ihrer Tasche fallen. Damit brennen Sie die Fesseln durch. Einen Raum weiter wartet Anna auf ihre Befreiung – und Ivo auf einen Kampf. Ist der Schurke besiegt, klettert man auf das Dach des Zuges. Kurz vor dem Restaurantwagen stellt sich Salko in den Weg und greift an. Drei Treffer genügen, um ihn unschädlich zu machen. Nun drehen Sie sich schnell um, denn Vesna greift von hinten an. Weichen Sie insgesamt elfmal aus, und ducken Sie sich. Nach der Tunnelfahrt erledigt sich das Problem in einer kleinen Filmsequenz von selbst.

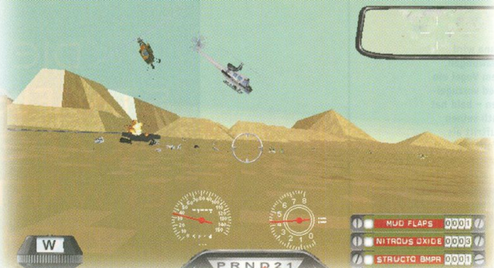
5:00 Befreiung der Gäste.

Es ist Zeit, die Passagiere in Sicherheit zu bringen. Dazu klettert man wieder in den Zug. In dem Raum, wo alle Fahrgäste ängstlich beieinander stehen, betrachtet man den Fußboden. Der kleine Francois hat dort seine goldene Pfeife verloren, die Sie mitnehmen. Zwischen dem Restaurant- und dem Schlafwagenabteil wirft man wieder einen Blick auf den Boden. Heben Sie die Platte empor, und trennen Sie die Schlafwagen vom Vorderteil des Orient-Expresses. Dem hereingelegten Schmidt nützt auch sein Schimpfen nichts mehr – Sie haben ihn abgehängt. Über das Dach marschiert Cath nun an die Zugspitze. Dort wartet der letzte Entführer – Milos – auf uns. Anna rettet uns vor der Rache des Serben und erschießt den Kidnapper. Weniger nützlich ist da ihre Entscheidung, den Zug anzuhalten. Sie haben nur wenige Sekunden Zeit, den Hebel umzulegen, damit die Eisenkutsche wieder ins Rollen kommt. Eine Zwischensequenz bringt alle Beteiligten über die Landesgrenze und weiter dem Ende entgegen.

7:15 Wiedersehen mit Kronos

Im Privatraum des Gepäckwagens finden Sie Anna, die schon auf Sie gewartet hat. Nach einer kleinen Filmszene verschwindet sie. Unsere Suche nach ihr führt uns durch den Salon. Überraschenderweise ist nicht nur Anna, sondern auch Kronos samt Dienerin im Raum. Der reiche Schnösel zeigt sich äußerst ungehalten und fordert Sie auf, den Firebird herbeizuschaffen – ansonsten würden Sie und Anna erschossen. Da keine Alternative in Sicht ist, gehorchen wir.

Zurück beim Bösewicht sollen Sie das goldene Ei öffnen. Dazu drücken Sie die Edelsteine in folgender Reihenfolge: Südpol (türkis), Dänemark (blau), Rußland (rot), links von Südamerika (lila), Konstantinopel (grün). Anschließend legt man den Finger in die Metallschleuse. Kronos befiehlt, das Ei wieder zu schließen, doch wir widersetzen uns heldenhaft und blasen statt dessen in Francois' goldene Pfeife. Mit dieser Tat ist das Schicksal Kronos' besiegelt und der Orient-Expreß am Ziel. **(Magnus Kalkuhl/md)**



KOMPLETTLÖSUNG: INTERSTATE '76

HEILIGS BLECHLE!

Schon auf deutschen Autobahnen geht es ruppig zu – doch verglichen mit den Highways aus »Interstate '76« erinnern sie eher an den Feldweg Feldkirchen-Poing. Unser Leser Joachim F. Meyer hat sich trotzdem todesmutig hinters Lenkrad geklemmt. Mit seiner Hilfe können sogar eingefleischte Fahrradfahrer den umblechten Gegnern Paroli bieten.

Mission 1

Folgen Sie Taurus bis nach Seagraves, wo er bei (T) anhält. Bei (F) findet man den gesuchten Laden mit den Feuerwerkskörpern (weißer Bungalow mit roter Aufschrift, als vorletztes Gebäude auf der linken Seite). Sobald Sie ihn zerstört haben, erreicht Sie ein Notruf der »Wagon Wheel«-Frittenschmiede. Zusammen mit Taurus rast man also zum Ort des Geschehens und trifft dort auf drei Feinde (1 bis 3). Jagen Sie dem ersten ein bis zwei Raketen aufs Blech. Ist sein Wagen im roten Bereich, gibt man dem Rowdy per MG den Rest. Genauso verfahren Sie mit den beiden anderen, falls Taurus das noch nicht erledigt hat.

Mission 2

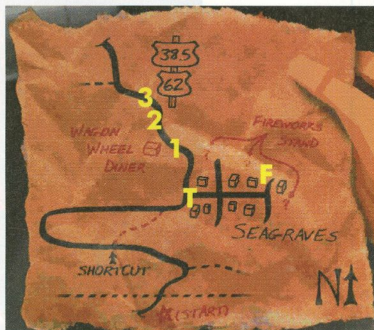
Nun kommt Gegenverkehr ins Spiel. Man folgt Taurus bis zum Turm (S) und startet dort ein Wettrennen – heizen Sie aber erst los, wenn Ihr Partner »Go!« ruft. Nach dem Sprung über den Abgrund zieht Taurus davon, doch durch die Abkürzung (A) können Sie aufholen. Nach einem weiteren Sprung beendet man das Rennen bei (Z). Sie müssen nicht gewonnen haben – es reicht, wenn Taurus von Ihren Fahrkünsten hinreichend beeindruckt ist. Retten Sie nun die Schule vor der Leadsled Gang. Rasen Sie dazu nach Norden, wobei Taurus zurückbleibt. Bei (1), (2) und (3) trifft man auf die feindlichen Wagen. Schalten Sie die Jungs wie oben beschrieben aus. Der Rattler ist zwar etwas zäher, fliegt aber in einer Kurve von der Straße, wo er dann ein leichtes Opfer ist.

Mission 3

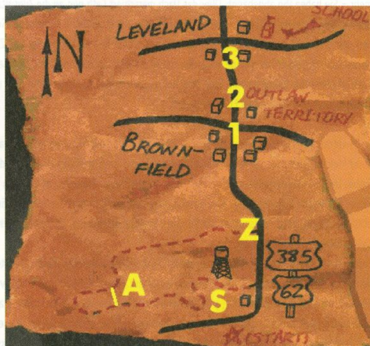
Vorsichtig durchfährt man die engen Kurven und trifft auf die ersten beiden Gegner (1). Weichen Sie den Bloxdroppern möglichst aus, die von den beiden Fahrzeugen abgeworfen werden. Bei (2) kommt als dritter Angreifer ein Courcheval Cavera hinzu, dem man entgegenrast, um ihn mit bewährter Taktik zu Altmetall zu verarbeiten. Nun entbrennt bei (K) ein weiterer Kampf mit einem Phaedra Rattler, einem Courcheval Manta und einem ABX-Leprechaun. Die Kneipe mit dem Namen BAR-D liegt direkt hinter der Brücke und ist unschwer am großen »D« über dem Torbogen zu erkennen. Abstand halten, zwei Raketen hineinschießen und schon ist die dritte Mission erledigt.

Mission 4

Grooves Alptraum: Er muß das Rennen gegen die drei Herausforderer gewinnen. Geben Sie sofort Vollgas, und ziehen Sie links an allen vorbei. Das Ablassen von Öl bringt Vorsprung, den man dringend braucht. Die Rennstrecke hat eine fiese Linkskurve, vor der man leicht abbremsen sollte, um nicht weit hinausgetragen



Mission 1: Schon beim ersten Auftrag geht es hoch her.



Mission 2: Nach dem Wettrennen ist die Schule zu schützen.

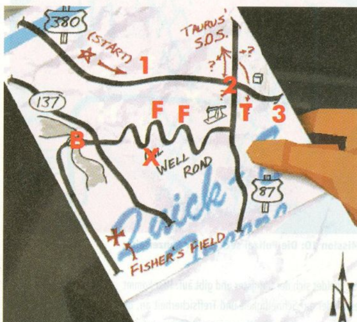


Mission 3: Hier muß die Bar abgerissen werden.

zu werden. Die drei Gegner (ABX-AMZ, Vicea und Phaedra Palamino) sind schlechte Verlierer, deshalb bleibt einem nichts anderes übrig, als nach dem Sieg alle drei zu vernichten. Ein kleiner Tip: Falls möglich, sollten Sie die Gegner schon beim Rennen beschießen, jedoch auf keinen Fall vor dem Sieg zerstören.

Mission 5

Der erste Gegner, ein Phaedra Palamino, kommt Ihnen bei (1) entgegen. Der gebündelten (!) Feuerkraft zweier .50 cal. MGs hat er nicht viel entgegenzusetzen. Bei (2) zerstört man den angreifenden Dover Lightning. Dann folgt man der Straße 87 nach unten, bis links ein Schotterweg abzweigt. Hier finden Sie Taurus in seinem Wagen (T). Von (3) naht der dritte Mafiosi in einem Phaedra Palamino, den man sofort mit den gebündelten MGs beharkt. Nach der Zwischensequenz ist Vollgas angesagt, denn die Zeit wird sehr knapp. Fahren Sie nach der Ölpumpe rechts auf die »Oil Well Road«, und vermeiden Sie ab jetzt jeden Kampf. Trotz Zeitdruck sollte man vor den Kurven abbremsen, um nicht den Abhang hinunterzustürzen. Bei (F) stehen weitere Feindfahrzeuge; an der zweiten Brücke (X) ist eine Straßensperre, an der man links vorbeizieht. Sind Ihnen noch zwei Autos entgegengekommen, sollten Sie auf etwa 115 mp/h beschleunigen, um den Sprung über die zerstörte Brücke (B) zu schaffen. Direkt hinter der Kreuzung sind gelbe Warnschilder auf der Straße, an denen man links vorbeiziehen kann, um dann kurz vor dem Absprung wieder auf die Straße zu ziehen. Ist der Sprung geglückt, geht es links auf die Straße und mit Volldampf Richtung Südsüdost zum Van.



Mission 5: Ein Wiedersehen mit Taurus.

Mission 6

Groove braucht Benzin! Nachdem man einigen Unfällen mit unbescholtenen Verkehrsteilnehmern aus dem Weg gegangen ist, geht es rechts ab auf die Schotterpiste. Fahren Sie wie folgt: Vollgas, um den ersten Sprung zu schaffen – bei der Abzweigung links abbiegen – der scharfen Links-rechts-Kurve folgen – zweiter bis vierter Sprung – anschließend nicht abbiegen, sondern geradeaus weiter fahren. Mit dem fünften Sprung gelangt man auf die Straße zur Tankstelle. Ein Phaedra Palamino und ein Courcheval Royale wollen Sie beim Tanken stören. Sind die Unruhestifter vernichtet, bekommt man einen Verbündeten, den man gegen die vier nun angreifenden Courcheval Royales gut gebrauchen kann.

Mission 7

Bei einer Straßensperre trifft man auf drei Polizeiwagen. Nach kurzem Gespräch kommt es zum Gefecht. Die Cops benutzen Kanonentürme und werfen Bloxdropper ab. Mit zwei gebündelten .50 cal. MGs sind sie aber leicht zu vernichten. Ein Hubschrauber, den man nicht beschießen kann, setzt Sie zusätzlich unter Streß. Während des Kampfes schickt die Polizei weitere drei Einsatzwagen ins Feld. Sind auch diese zu Altmetall verarbeitet, öffnet sich endlich die Straßensperre. Fahren Sie am Anfang nicht zu weit in die Barrikade hinein, und visieren Sie schon den ersten Feindwagen an, um sofort losballern zu können. Für Spieler, die den Kampf scheuen, gibt es eine weitere Lösungsmöglichkeit (siehe PC Player 6/97, Seite 51).

Mission 8

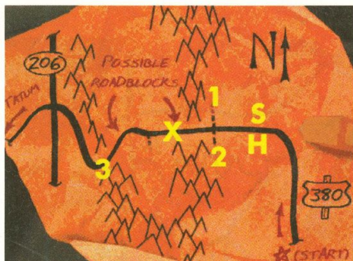
Bei (1) treffen Sie einen feindlichen Picard Piranha, der so schnell wie möglich zu erledigen ist (Vorsicht: Flammenwerfer im Heck!). An der Stelle (2) ist ein Courcheval Cavera der nächste Gegner, welcher ebenfalls schnell zerstört werden sollte. Hat man sich beider Widersacher entledigt, sieht man in der Zwischensequenz den Hubschrauber verschwinden. Bei (X) stoßen Sie auf das gesuchte Gebäude, das nicht vernichtet werden darf. Ein mit Raketen und MG-Turm bewaffneter Phaedra Pony erscheint bei (3). Im weiteren Verlauf der Schlacht attackieren Sie noch drei andere Ganoven (Courcheval Manta mit gefährlichem Turm, Phaedra Rattler und Courcheval Cavera). Achten Sie auf Minen, die der Manta abwirft.

Mission 9

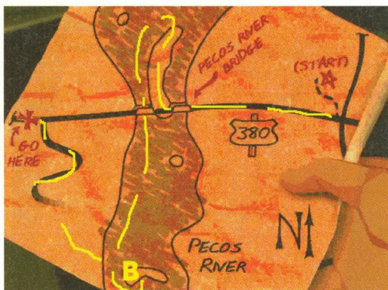
Beharken Sie den flüchtigen Mafiosi sofort mit zwei gebündelten Waffen. Wenn sein Wagen im roten Bereich



Mission 8: Der Picard Piranha will Sie rösten.



Mission 10: Die Polizei setzt sogar Panzer ein.



Mission 11: Hasenjagd! Raten Sie, wer den Hasen spielt ...

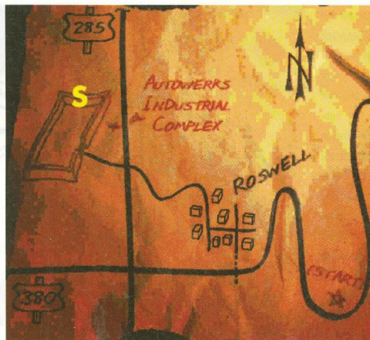
ist, meldet sich der Gangster und gibt auf. Hier kommt es wieder auf Schnelligkeit und Treffsicherheit an, da er sich verzweifelt mit allen seinen Waffen wehrt und mit Vollgas zu entkommen versucht.

Mission 10

Bei dieser sehr schwierigen Mission müssen Sie unbedingt Ihren MG-Turm einsetzen. Bei (S) steht rechts der Straße ein Schild, auf der anderen Seite liegen Hügel (H), vor denen Sie links abbiegen. Nach kurzer Fahrt kann man eine Spalte sehen. Hier geht es nun hindurch – etwas nach vorne und dann nach links, immer an den Hügeln entlang. Auf die Art erreicht man, daß sich die beiden Cops trennen und so leichter zu bekämpfen sind. Sie werfen Bloxdropper und lassen Öl ab, außerdem haben auch sie üble Kanonentürme. Anschließend fährt man bis zur Kreuzung vor der Straßensperre, wo drei weitere Polizeiwagen und zwei Panzer die Stellung halten. Biegen Sie nach rechts ab, und halten Sie außer Schußweite an. Nun wählt man ein Ziel an und schaltet auf den MG-Turm um. Fahren Sie dann mehrfach an der Polizeisperre vorbei, wobei Ihr Turm seine Arbeit tut. Da sich die Cops nicht von der Stelle rühren und ihre Kanonentürme schwerfällig sind, werden Sie kaum getroffen und können so nacheinander Ihre Ziele zerstören (1, 2). Durchqueren Sie danach die Barrikade, warten Sie auf den Van, und bleiben Sie dicht hinter ihm. Bei (3) erfolgt ein letzter Angriff zweier Sheriffs.

Mission 11

Für diese Mission brauchen Sie keine Waffen, so daß endlich nach Herzenslust repariert werden kann. Nachdem Sie die erste Brücke überquert haben, wird die zweite gesprengt. Fahren Sie nach dem ersten Flußübergang nach rechts auf die Piste, wo Sie sich links halten. Nach einer scharfen Rechtskurve geht es steil nach unten. Jetzt fährt man einen weiten Linksbogen und schwenkt nach Süden. Sobald die zerstörten Brücken über Ihnen auftauchen, rasen Sie unter der rechten durch und bleiben auf dieser Seite. Dann immer nach Süden auf dem Weg bleiben. Nach langer und gefährlicher Fahrt erspäht man endlich eine intakte Brücke (B). Unterqueren Sie das Bauwerk, um über die Auffahrt nach oben zu gelangen. Folgen Sie wieder der Piste bis zur Asphaltstraße, auf der Sie nach Norden bis zur Abfahrt hetzen und wieder auf die 380 nach Westen gelangen – dem Ziel entgegen. Während der ganzen Strecke sollten Sie hin und wieder den Motor ausschalten, um feindliche Raketen irrezuleiten. Halten Sie aber keinesfalls an, sondern rollen Sie nur ein kurzes Stück.



Mission 12: Ohne MG-Turm kommen Sie nicht weit.

Mission 12

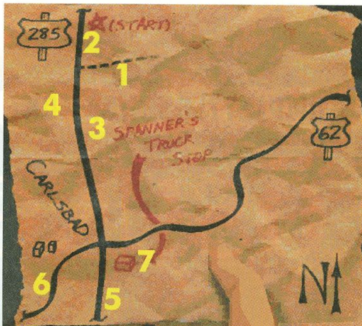
Bauen Sie Ihre beste Ausrüstung ein (inklusive MG-Turm!), denn nach dieser Mission müssen Sie mit der gleichen Ausstattung auch die nächste bestehen. Ihr Auftrag beginnt mit der Verfolgung des Phaedra Coupés. Lassen Sie ihn ruhig abhauen, denn er muß vor Ihnen in den Industriekomplex gelangen. Ist der Wagen hineingefahren, stellen Sie sich vor das Tor, das sich nach einem Funkgespräch öffnet. Im Komplex folgt man der Straße nach rechts und plaziert sich vor dem Helikopter, der zu vernichten ist. Anschließend werden Sie von drei Verteidigungstürmen beharkt. Fahren Sie zurück zum Tor, wo Sie mit Ihrem Turm die beiden Angreifer ausschalten. Nun müssen Sie noch das Gebäude (S) zerstören. Halten Sie dabei genug Abstand, um nicht von den stationären Kampftürmen getroffen zu werden. Ist die Hütte explodiert, kann man über die Trümmer aus dem Industriekomplex springen.

Mission 13

Verteidigen Sie den Truck Stop. Bei (1) erspäht man den ersten Feind, dem man querfeldein entgegenrast und ihn zerstört. Von (2) her erscheint der nächste Gegner, gefolgt von Kumpanen bei (3) und (4). Haben Sie die Burschen getoastet, geht es mit Bleifuß nach Süden. Fahren Sie am Truck Stop vorbei weiter geradeaus, denn von (5) nahen drei besonders üble Widersacher. Wählen Sie den ersten als Ziel, und beharken Sie ihn mit dem Turm. Alle drei werfen Minen ab – versuchen Sie, die Gangster selbst darauf zu locken. Ist das Problem gelöst, geht es zurück zum Truck Stop, denn von (6) her nahen zwei Verrückte, die einen Kamikazeangriff auf das Gebäude ausführen wollen. Fahren Sie ihnen auf der Straße entgegen, um Zeit zu gewinnen. Die Buggys sind sehr schnell, aber nur schwach gepanzert, also versperrt man ihnen den Weg und rammt sie. Falls die Wagen durchbrechen, werden Sie verfolgt und dabei beschossen. Nach den beiden Wüstenflöhen befährt von (7) her ein Van die Szene. Fangen Sie auch ihn rechtzeitig ab.

Mission 14

Packen Sie unbedingt Minen in Kofferraum oder Handschuhfach. Ein Van muß vor angreifenden Polizisten geschützt werden, die sofort von (1) her angerauscht kommen. Rammen Sie den Streifenwagen möglichst, bevor er Verstärkung in zwei Vans mit Kanonentürmen bekommt. Beim Kampf mit dem zweiten Polizeibus flieht unser Schützling nach Süden. Rasen Sie ihm hinterher, denn bei (2) lauern ihm zwei weitere Cops auf (notfalls die Nitro-Einspritzung anwerfen). Zerstören Sie zumindest einen der beiden. Da bei (3) schon die nächsten Polizeiwagen lauern, dürfen Sie sich aber nicht zu lange hier aufhalten. Folgende Taktik hilft nun: Setzen Sie sich zwischen Van und Streifenwagen, und nutzen Sie Ihren Turm. Ist der Abstand zum Gegner größer, lassen Sie einige Minen auf die Straße purzeln. Beobachten Sie danach den Gegenverkehr – hier tauchen einige korrupte Gesetzeshüter auf. Zu allem Übel kommen bei (4) noch mehr Angreifer ins Spiel. Die müssen aber nicht alle vernichtet werden, da die sichere Grenze schon nah ist. Hat der Van sie erreicht, haben Sie gewonnen.



Mission 13: Der Truck Stop darf nicht das Zeitliche segnen.

Mission 15

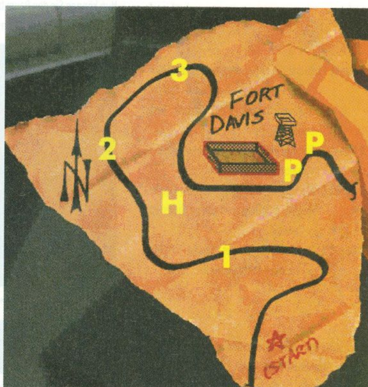
Endlich haben Sie wieder Zeit für die Waffenreparatur, denn in dieser Mission sind nur Ihre Fahrkünste gefragt. Vor allem die Dr-Radarraketen, der 30-mm-Kanonenturm und eine 30-mm-Kanone sollten zusammengeflickt werden. Um Fort Davis zu finden, geht es zunächst durchs Gelände nach Südosten, bis man eine Piste erreicht. Folgen Sie ihr, bis rechts ein Holzhaus auftaucht. Hier biegt man links ab. Bleiben Sie auf dem Weg, bis drei Schilder zu sehen sind. Das letzte trägt die Aufschrift »Fort Davis«. Fahren Sie zunächst geradeaus weiter und an der folgenden Gabelung links. Trifft man auf zwei Brücken, wird die rechte unterquert. Links geht es in offenes Gelände. Zwar gibt es keine Auffahrt, aber gegenüber der Ölpumpe läßt sich über den Hang die Straße erreichen, der Sie nach Süden folgen.

Mission 16

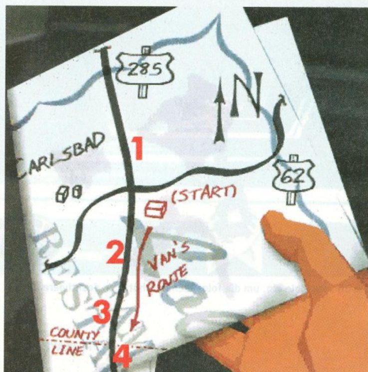
Gönnen Sie Ihrem Schlitten das beste Equipment – die vorletzte Mission ist äußerst knackig. Bei (1) greifen gleich drei feindliche Autos an. Courcheval Courchelle und Cavera werfen Minen ab, während der Phaedra Clydesdale über enorme Feuerkraft nach vorne verfügt. Der Übergang der Straße auf die Ebene ist ein guter Ort, die drei Gegner zu erledigen. Man beginnt den Kampf aber noch in der Schlucht, um die Angreifer möglichst zu trennen. Nehmen Sie sich dabei vor ihren Raketen in acht. Sind die Bösewichte erledigt, fährt man langsam mit etwa 80 mp/h auf der Straße weiter. Schon bald kommt ein Helikopter (H) in den Radarbereich. Eine Dr-Radarrakete reicht aus, um ihn zum Absturz zu bringen. Folgen Sie der Straße, kommen Ihnen bei (2) zwei weitere Banditen entgegen, die Sie auch mit den radargelenkten Geschossen begrüßen. Fahren Sie beim Abfeuern langsam, außerdem sollten Sie die Bodenwelle passiert haben, da Ihre kostbaren Flugkörper sonst dort einschlagen – anstatt im Blech der Feinde. Auch die Angreifer feuern Raketen ab, sind stark bewaffnet und legen Minen. Bei (3) attackiert der nächste Wagen, dem Sie die restlichen Radargeschosse zukommen lassen. Beim Turm vor Fort Davis stehen nun noch zwei Panzer. Folgende Taktik hilft gegen die Kolosse: Halten Sie weiten Abstand, und spähen Sie durchs Fernglas. Nun nimmt man einen Panzer ins Visier und feuert zunächst einen Schuß ab. Trifft er – das hört man am Geräusch – und schießen die Tanks nicht zurück, gibt man Dauerfeuer und erfreut sich an der anschließenden Explosion. Schießen die Panzer zurück, müssen Sie den Abstand noch vergrößern. Der zweite Tank wird ebenso geknackt. Zerlegen Sie auch den Holzturm, denn seine Trümmer bilden eine Sprungschanze, über die man »auf dem Luftweg« ins Innere von Fort Davis vordringt.

Mission 17

Endlich ist der große Augenblick gekommen: Selbst Fiesling Antonio scheint noch ein Fünkchen Ehrgefühl zu besitzen und gibt Ihnen die Chance, zu zeigen, wer wirklich der Beste ist. Da er nicht allein gegen Sie antritt – soviel zum Thema Ehrgefühl – wählen Sie den weißen Wagen in der Mitte des Angebots. Nur er besitzt die starken Raketen. Malochio flieht in einem Rattler, dem man sofort zwei dieser Raketen aufs Metall brennt. Nach der schönen Explosion kümmern Sie sich um das letzte Aufgebot der Mafia. Die zwei Autos und der Truck dürften für erfahrene Asphalthasen Ihres Schlages kein Problem mehr sein. (md)



Mission 16: Hier sind Raketen Trumpf.



◀ Mission 14: Eskortieren Sie den Van zur Grenze.

TIPS & TRICKS

KOMPLETTLÖSUNG: MDK

LÖSUNG IM VISIER

Wenn Ihnen die widerspenstigen Aliens in Acclaims Actionspiel »MDK« bis jetzt das Fell über die Ohren gezogen haben, kommt hier die Rettung für Sie. Nur schießen müssen Sie noch selbst ...

Die Komplettlösung für »MDK«, von unserem Leser Christian Giegerich entwickelt, sollte auch den Einsteigern im Actionspiel-Gewerbe auf die Sprünge helfen.

EINIGE GENERELLE TIPS VOR DEM START:

- **Punkt 1:** Zuerst die »Alien-Produktionsstätten« (Alienbatterien), danach die Panzer und erst daraufhin den ganzen Rest zerstören.
- **Punkt 2:** Räume immer erst im sogenannten »Snipermode« erkunden.
- **Punkt 3:** Ständig in Bewegung bleiben. Große Gegner möglichst mit einem Sidestep umrunden.
- **Punkt 4:** Nach Säubern eines Raums auf die Suche nach Extras gehen.

Level 1

Zunächst zerstören Sie alle Feinde im ersten Raum. Die »kleinste Atombombe der Welt« benutzen wir, um die mit dem »Nuke«-Zeichen versehene Tür zu öffnen. Durchqueren Sie den Gang. Nehmen Sie per Snipermode die Zielscheiben der drei Aliens auf dem Turm ins Visier. Die vom Himmel fallende Totenkopfbombe ist Ihr nächstes Ziel. Anschließend fällt die Glaswand unseren Granaten zum Opfer (Abstand halten!).

Auf dem Podest, das jetzt vor Ihnen liegt, befindet sich ein Mörser. Sie erreichen ihn im Gleitflug. Stellen Sie sich vor den Turm und zielen mit dem Mörser in das Loch über der Tür (sparsam mit der Munition umgehen, die brauchen Sie noch).

Nun können Sie den Raum betreten und im Snipermode die Zielscheiben der Aliens aufs Korn nehmen. Nach einer kleinen Hüpfpartie erreichen Sie ein großes Gelände, wo es von Außerirdischen nur so wimmelt. Wie eingangs in Punkt 1 empfohlen, konzentrieren Sie Ihr Feuer zuerst auf die Alienbatterien und Panzer. Die explodierenden Totenkopffässer sind bei der Säuberungsaktion sehr von Nutzen.

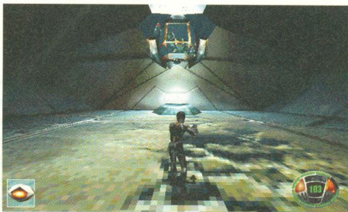
Das Gebäude direkt vor Ihnen können Sie betreten, nachdem Sie die Fässer über dem Eingang in Einzelteile zerschossen haben. Im Inneren ist eine weitere Batterie zu zerstören.

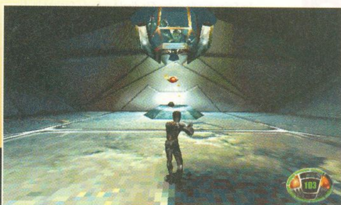
Durch das entstandene Loch im Boden erreichen Sie eine Art U-Bahn, wo Sie abermals nach »Punkt 1« vor-



Sammeln Sie die Earth-Worm-Jim-Symbole ein, um die folgenden Geschütze zu deaktivieren.

gehen. Die Batterien befinden sich direkt links vom Eingang und in einer Nische auf der rechten Seite. Links auf Höhe der U-Bahn zerbirst die Wand und gibt einen Panzer frei, der Ihnen entgegenrollt. Zerstören Sie ihn doch einfach.





Noch strampelt er, aber eine gut gezielte Granate bereitet dem ein Ende.



Versuchen Sie im benachbarten Areal in das herannahende Flugzeug zu springen, um von oben die Anzahl der Feinde durch Bomben zu reduzieren. Am geeignetsten ist hierbei die Maus.

Nach dieser kleinen Spritztour müssen Sie sich Ihren Weg ins mittlere Gebäude bahnen. Dazu schießen Sie eins der angreifenden Flugzeuge direkt darüber ab. Nach dem Zerstören der Alienbatterie wartet wieder einmal die kleinste Atombombe der Welt auf Sie. Dieses Mal öffnet sie die hinter dem Gebäude liegende Tür. Im nächsten Raum zerstören Sie zuerst das Geschütz auf der rechten Seite. Dann zielen Sie mit dem Mörser in die vier Rohre über dem Gebilde vor Ihnen. Am besten klappt das von einem der beiden Podeste aus. Das Gebäude sollte nun explodieren und den Weg freigeben. Stürzen Sie sich wahlweise nach der Vernichtung weiterer Panzer beherzt in den Abgrund.

Zerstören Sie im nächsten Raum die Zielscheibe am Boden und versuchen dann, über den Luftschacht auf die Anfangsplattform zu gelangen. Von hier aus geht es hinauf zum Ausgang.

Am Ende des folgenden Gangs finden Sie im linken Abschnitt einen kleinen, wackelnden Roboter. Feuern Sie auf ihn, bis er sich öffnet und Sie einsteigen läßt. Nun watscheln Sie, als Blechkumpel getarnt, in den langen Gang mit den vielen Kampfrobotern und nehmen an dessen Ende die »interessanteste Atombombe der Welt« an sich. Diese vielversprechende Waffe werfen Sie in die Menge der Roboter. Anschließend zerstören Sie eventuell noch übriggebliebene Blechmänner per Hand. Verlassen Sie den Gang, und öffnen Sie die Tür, die jetzt links von Ihnen liegt, mit der passenden »kleinsten Atombombe«. Fliegen und springen Sie über die folgenden Plattformen nach oben, wo der Boß des ersten riesigen Mine Crawlers schon wartet.

Im Snipermode zielen Sie direkt auf sein Gesicht in der Kuppel und versuchen, soviele Treffer wie möglich zu landen. Sobald er beginnt, zurückzuschießen, bewegen Sie sich in eine andere Ecke. Nehmen Sie auch die Raketen auf, und zerstören Sie alle anrückenden Feinde. Wenn Sie weiter so oft wie möglich im Snipermode auf ihn feuern, sollte der erste Boß bald keine Probleme mehr bereiten.

Level 2

Nach einem kurzen Feuergefecht öffnen Sie mit der kleinsten Atombombe die Tür zu Ihrer Rechten. Nun versuchen Sie, indem Sie am unteren Ende der langen Rutsche geschickt nach rechts und links laufen, den Salven der Lasergeschütze auszuweichen. Nach einer weiteren Rutschpartie sammeln Sie den Mörser auf und feuern in das schwarz-gelb umrandete Loch in der Glasscheibe. Die kleinste Atombombe der Welt öffnet einmal mehr die nächste Tür.

Im folgenden Raum zerstören Sie das Alien mit der Zigarre sowie dessen schwerbeladene Schergen. Die Rutsche im Boden führt zurück in den Raum mit den Geschützen, diesmal jedoch auf die sichere Seite.

Stellen Sie sich jetzt auf die mittlere Kanone (darauf liegt eine Energieeinheit). Nach drei Schüssen ruckt sie nach hinten durch das Glas, und Sie stürzen in den nächsten Raum. Im Sturz öffnen Sie sofort Ihren Fallschirm und versuchen, den breiten Glastunnel so weit wie möglich entlangzufliegen. Dann arbeiten Sie sich über die Plattformen bis zum Ende vor. Nehmen Sie sich dabei besonders vor den Lasern in acht.

Im folgenden Raum versuchen Sie mit Anlauf, im Flug die letzte Plattform zu erreichen. Darauf angekommen, erschießen Sie den roten Roboter. Vergewissern Sie sich, daß Sie wirklich auf der letzten Ebene stehen, denn nur dort sind Sie vor der schwingenden Abrißbirne sicher. Ist der Gegner besiegt, erscheint hinter Ihnen ein Weg zum Ausgang.

In der nächsten Halle sollten Sie ständig in Bewegung bleiben und sich zuerst auf die roten Roboter konzentrieren. Danach zerstören Sie die weniger beweglichen, bläulichen Blechkameraden. Irgendwo in diesem Raum fällt die kleinste Atombombe der Welt, sobald der letzte Gegner zerstört ist. Sie öffnet Ihnen die Tür an der rückwärtigen Seite des Turms, der dem Eingang gegenüberliegt.

Zwei Luftschächte transportieren Sie nach oben. Dort springen Sie auf die schwebende Plattform, von der Ihnen zwei Aliens entgegenkommen. Nach kurzem Flug wartet der Endbösewicht auf Sie. In dem runden Raum gilt es, die Plattform über dem Eingang zu erreichen. Schießen Sie im Snipermode auf den Superschurken, der hinter seiner Glaswand wartet. Den auftauchenden Flieger zerlegen Sie fachmännisch. Darauf erscheint der Endgegner erneut auf der Bildfläche. Versuchen Sie ihn von den großen Türen fernzuhalten, denn wenn er eine davon erreicht, bekommt er jedesmal Verstärkung durch drei Aliens. Dauerfeuer und Sidesteps, um den feindlichen Schüssen auszuweichen, sind in dieser Situation ungemein hilfreich.

Level 3

Wieder gilt: Alle Gegner zerstören. Das große Tor öffnen Sie, indem Sie die beiden Halterungen zerschießen. Dann geht es in den nächsten Raum, zum Schwimmbad, das Sie einer ordentlichen Säuberung unterziehen. Links vom Eingang finden Sie eine Köderattrappe. Im anschließenden Raum erledigen Sie das Alien, das auf seinem Brett durch das Glas geschwebt kommt. Wieder einmal öffnet sich ein Loch im Boden. Daran schließt sich ein Glastunnel an, dessen jenseitiges Ende sich öffnet, wenn Sie das dort plazierte Alien töten. Springen Sie daraufhin hinunter, und halten Sie sich links. Durch ein Portal geht es zu drei Glasbehältern, die Sie alle zerstören. Achten Sie auf die angreifenden Hunde. Betreten Sie dann den »Aufzug« in der Mitte des Raumes (wackelndes Podest). Die idyllische Landschaft, die Sie nun zu Gesicht bekommen, wird gnadenlos zerschossen. Irgendwann geben die Wände nach und fallen auseinander.

Alles weitere muß sehr schnell gehen: Die Köderattrappe wird mitten in den Raum geworfen, dann sind, entsprechend Punkt »1«, wieder Batterien, Panzer und schließlich die Aliens fällig.

Nachdem auch die nächste Kammer gesäubert ist, zerstören Sie im linken der beiden roten Gänge wieder die Alien-Batterie. Durch den blauen Eingang rechts oben geht es in einen weiteren Raum, der kein großes Problem darstellen sollte. Räumen Sie ihn leer und begeben sich über den Luftschacht bis zur dritten Ebene. Links oben befindet sich der Ausgang.

Im Gefängnishof gehen Sie nach dem bewährten Schema vor, danach springen Sie über die Podeste in die Öffnung rechts vom großen Tor. Zerschießen Sie das Rad, um das Tor zu öffnen. Dahinter ragt eine Felsnase aus der Wand, die wir kurzerhand in drei Teile zerlegen. Dem nun anfliegenden Alien nehmen Sie das Flugbrett ab, für das es nach seinem Ableben ohnehin keine Verwendung mehr hat. In der folgenden Sequenz müssen Sie sich gegen die von allen Seiten angreifenden Flieger wehren. Im Sprung können Sie ihren Schüssen am besten ausweichen.

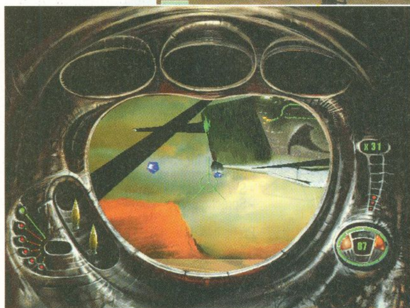
Der Endgegner in diesem Level ist vergleichsweise simpel. Erschießen Sie erst die Hunde, danach zerstören Sie im Snipermode die orangen Kugeln am Rand des Panzerglases. Versuchen Sie, möglichst viele Kugeln in einem Angriffszyklus zu erwischen.

Level 4

Für einen gelungenen Einstieg in diesen Level ist es wichtig, beim Anflug auf den Minecrawler die Super-Schnellschuß-Kugeln zu erwischen. Lassen Sie sich bis ganz nach unten fallen, und zerbrechen Sie das Eis, um noch weiter hinunter zu gelangen. Dort drehen Sie sich (möglichst noch im Flug) um 180 Grad und erledigen die wartenden Gegner.

Mit einem Sprung auf den Schlitten beginnt die erste Rutschpartie. Das nächste Areal kann man wie im ersten Level mit dem Flugzeug bombardieren, um die Feinde zu dezimieren. Alternativ können Sie auch einfach

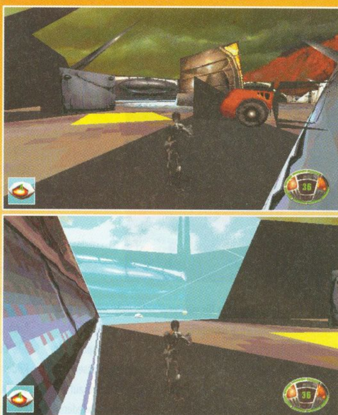




Das Raumschiff wird durch gezieltes Feuern auf die Geschütztürme gestoppt.

hakenschlagend an den angreifenden Aliens, in Richtung des höhlenartigen Eingangs vorbeilaufen, vor dem ein Roboter wartet. Er wird, ebenso wie die Hütte links von ihm, im Eiltempo vernichtet. Sie flüchten schnell weiter durch den Gang.

Während der folgenden Schlitteneinlage sollten Sie die »Earth Worm Jim«-Symbole einsammeln, denn damit lassen sich die auf Sie wartenden Geschütze deaktivieren. Am U-Boot werden erst alle »Rutsch«-Aliens, dann der Panzer zerstört. Stellen Sie sich dazu auf eine der Kisten. Der Panzer läßt die kleinste Atombombe der Welt fallen. Die benutzen Sie am Hintereingang des U-Boots. Im Inneren des Gefährts wartet ein Alien, das Sie aus einem Käfig heraus mit ballförmigen Granaten eindeckt. Schalten Sie es aus, indem Sie Handgranaten in den Luftschacht darunter werfen, über den diese nach oben zum Störenfried gelangen. Nach fünf oder sechs Treffern dürfte Ihr Zerstörungwerk getan sein, und Sie entschweben über besagten Luftschacht in den nächsten Raum. Dort folgen Sie wieder der eingangs in Punkt 1 beschriebenen Routine. Die Kisten geben übrigens nützliche Gegenstände frei. Durch einen weiteren Ventilator betreten Sie so den letzten Raum. Hier wird erst die Batterie ausgeschaltet, dann der Minenwerfer am Ende (wieder Handgranaten in den Luftschacht). Sind alle Gegner eliminiert, haben Sie den Level endlich erfolgreich beendet.

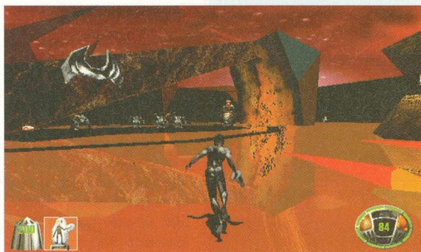


Verschiebt man diesen »Gabelstapler« mit ein paar Treffern, öffnet sich das blaue Energiefeld.

Level 5

Gleich nach der Ankunft wechseln Sie in den Snipermode und versuchen, alle Geschütze an dem herannahenden Schiff abzuschießen. Lassen Sie sich für den ersten Schuß Zeit und zielen Sie dabei auf ein Geschütz, das schwer zu erreichen ist. Anschließend ballern Sie so schnell wie möglich alle anderen ab. Sobald die Gegner erledigt sind, kommt ein Nachschubschiff, das wieder einmal die kleinste Atombombe der Welt befördert. Diese öffnet die »Nuke«-Tür links vom Eingang. Vergessen Sie die Köderattrappe auf der rechten Seite nicht.

Nach der üblichen Aufräumaktion verschieben Sie den Gabelstapler mit gezielten Feuerstößen so, daß er auf dem gelben Viereck zum Stehen kommt. Das deaktiviert die bläuliche Energiewand. Springen Sie in den dahinterliegenden Tunnel. Die beiden Gegner am Eingang des folgenden Raumes werden zerstört. Danach im Snipermode auf den Knaben in der Kommandozentrale zielen und die Geschütze am Flugzeugrumpf vernichten. Begeben Sie sich unter die Zentrale und schießen per Sniper auf das grüne Männchen im Flieger. Im Gang



Über die umgestürzte Säule gelangt man nun zum Endgegner.

rechts gibt es noch eine Köderattrappe (wichtig!). Weiter geht es dann nach links.

Die Insassen der Steuerzentrale und die Weltkugel machen Sie dem Erdboden gleich. Nun nach unten, wo mehrere Extraterrestrier mit roher Gewalt dazu gebracht werden, die nächste Tür zu öffnen (eins der großen Aliens muß übrigbleiben, damit es durch die Bodenluke fliehen kann). Die Luke führt Sie in ein großes Areal, in dem Sie zuerst die beiden Monster per Snipermode ins Jenseits befördern.

Besorgen Sie sich im rechten Eingang die Handgranaten und die kleinste Atombombe der Welt. Links führt eine Rampe nach oben, wo Kurt die Alienbatterien mit Handgranaten vernichtet. Wollen Sie dann auf eine weitere Schießerei verzichten, zoomen Sie einfach per Sniper auf die andere Seite und erledigen dort den schwarzen Wachroboter. Drüben befindet sich auch ein Loch im Boden, durch das man den Steg erreicht, der vor dem großen »Nuke«-Zeichen verläuft. Dort werfen Sie die Atombombe ab.

Im folgenden Raum empfiehlt es sich, einfach loszulaufen und alle Gegner zu ignorieren. Hinter dem ersten Pfosten ist ein Super-Schnellschuß-Gewehr versteckt, das wir dringend benötigen. Rennen Sie weiter, und benutzen Sie die erste Köderattrappe. Bei der kleinsten Atombombe legen Sie den zweiten Köder aus. Öffnen Sie nun die Tür mit der Atombombe, was auch den bläulichen Wachroboter darüber zerstören sollte.

Durch geschicktes Verschieben der »Gabelstapler« (die mitsamt ihrer Alienkollegen zuerst abgeschossen werden müssen) gelangt man im nächsten Raum auf den großen Block rechts vom Eingang. Von da wiederum geht es auf den weißen Steg, der in der Luft hängt. Weiter über die Plattformen auf der anderen Seite des Raumes nach oben auf den Ring, wo ein weiterer »Gabelstapler« kreist. Bringen Sie diesen so zum Stehen, daß Sie über ihn die oberste Ebene erreichen. Von dort geht es in den nächsten Raum.

Radieren Sie hier alle Aliens und Geschütze aus. Die Säulen sind von Ventilatoren gekrönt – den ersten können Sie im Gleitflug erreichen, wenn Sie vom oberen Teil der Rampe abspringen. Von da aus kommt man zum zweiten, dritten und so weiter, bis man schließlich über dem höchsten Ventilator ganz links schwebt. Nun können Sie zur Tür an der rechten Seite (vom Eingang gesehen) fliegen. Dahinter finden Sie Ihren Freund Bones, dummerweise gefesselt. Sie schießen nun auf das Alien in der Nische. Kurz darauf taucht ein Raumschiff auf, dem Sie wieder die Geschütz-»Augen« gewaltsam schließen. Ist die ganze Monsterbrut samt Raumschiff zerstört, springen Sie auf das mittlere Podest. Folgen Sie Bones und dessen Entführer.

Level 6

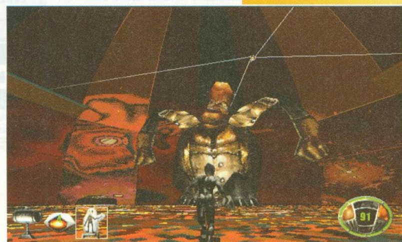
Diesen Level beginnen Sie mit einer Kehrtwende. Nachdem einer der heranrollenden Angreifer die Glasscheibe zerschlagen hat, laufen Sie den ansteigenden Weg empor, um oben die Alienbatterie zu zerstören. Fliehen Sie vor den anstürmenden Robotern durch das entstandene Loch. Unten schießen Sie im Snipermode auf die Hunde, die das dicke Alien begleiten. Anschließend beharken Sie den Dicken selbst, bis er die Flucht ergreift und weiter nach unten verschwindet. Sie rennen selbstverständlich hinter ihm her.

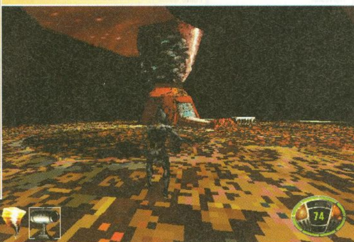
Laufen Sie ans Ende des darauffolgenden Raums, und springen Sie auf das erste Podest. Von da aus geht es in einer nervtötenden »Jump-and-run«-Sequenz Plattform um Plattform bis ganz nach oben. Ignorieren Sie alle Gegner, soweit das möglich ist (am besten eine Köderattrappe benutzen). Oben springen Sie am Geschütz vorbei in die Röhre hinein.

Im nächsten Raum bleiben Sie so lange in Bewegung, bis Sie den Köder gefunden haben. Den werfen Sie ab und schießen dann im Snipermode mit Sniper-Raketen auf den »Big Boß«, der vom Plateau aus die ganze Szene überschaut. Wenn die Gegner das Feuer wieder auf Sie richten, suchen Sie sich erneut einen Köder und wiederholen dieses Spiel so lange, bis das Ober-Alien flieht. Die umstürzende Säule führt Sie in den Endlevel.

Spazieren Sie dort zu dem riesigen »Kaugummiautomaten«, stellen Sie sich auf den herausragenden Knopf und sammeln den Seehund ein. Werfen Sie ihn dem Endgegner vor die Füße, und schnappen Sie sich schnell die kleinste Atombombe, die nun irgendwo vom Himmel fällt. Über den aktiven Ventilator gelangen Sie nach oben zu den »Nuke«-Zeichen. Plazieren Sie dort die Bombe und springen wieder nach unten, um erneut den Endgegner zu füttern. Nach drei Wiederholungen ist Bones frei. Er springt nun todesmutig in den gigantischen Kaugummiautomaten. Der so entstehende Bones-Seehund wird abermals verfüttert – und der Oberbösewicht segnet das Zeitliche. (vs)

Das Erzmonster ist übel gelaunt ...





... vielleicht hat es aber auch nur Hunger?

TIPS & TRICKS

GELUNGENER GEGENANGRIFF

KOMPLETTLÖSUNG, TEIL 2: ALARMSTUFE ROT – GEGENANGRIFF

Sdrawstwuite, Genosse! Will Stalin Ihr Parteibuch zurück? Oder fordert er gar schon Ihren Kopf? Alle bewährten Generäle der Sowjetarmee mit Karrieresorgen können aufatmen. Wir zeigen Ihnen, wie man in Westwoods Strategie-Epos dem Schnauzbartträger Stalin mal wieder zum Sieg verhilft.

Rene Roggenbuck aus dem malerischen Schwabenländle hat uns die folgenden Tips zukommen lassen. Beschreibungen der alliierten Aufträge und der Bonusmissionen finden Sie im ersten Teil der Komplettlösung; allgemeine Hilfen zu »Red Alert« haben wir in den Heften 02/97 und 03/97 geliefert.

Zu den Karten: Das Kürzel »EB« steht für eine eigene, »FB« für eine feindliche Basis. Rote Linien markieren Angriffswege oder Marschrouten der Sowjets, die Pfade der alliierten Widersacher sind hingegen rot kartiert.

SOWJETISCHE MISSIONEN

Mission 1: Das Feld der Ehre

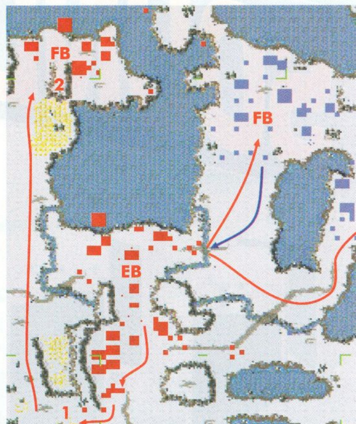
Unverzüglich machen sich beide Mammutpanzer auf den Weg zum ersten Rauchsignal (1), um die Erzförderung zu reaktivieren. Tanya versucht bei (2), Teile unserer Basis zu sprengen, doch durch den Verkauf der Raffinerie können zwei Schützen helfen, sie aufzuhalten. Am nächsten Rauchsignal (3) wird die Waffenfabrik reaktiviert, neue Panzer rücken zum dritten Signal (4) vor. Dort übernimmt ein nachgezogener Invasor ein Flugfeld, damit später Fallschirmtruppen auf der Insel (5) ein paar Kisten bergen können. Schließlich kämpfen stärkere Verbände den Weg zum letzten Signal (6) nahe der gesuchten U-Boot-Werft (7) frei. Hier gebaute U-Boote jagen dann die feindliche Flotte.

Mission 2 – Belagerung

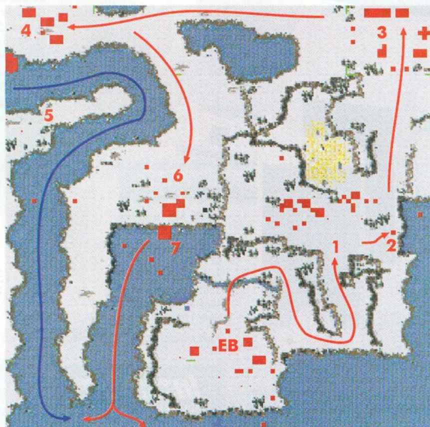
Um dem alliierten Agenten zuvorzukommen, wird sofort der eigene Bauhof nebst Tesla-Spule verkauft. Über (1) setzt man dem zu (2) laufenden Saboteur sogleich mit allen Truppen nach. Er zieht sich in eine kleine Basis zurück. Überrennen Sie die Anlage, und erobern Sie den Bauhof. Inzwischen hat sich der Agent in die Hauptbasis (3) des Gegners begeben. Nach einer Nachrüstphase kann zuerst ein separater Teil der alliierten Basis (4) angegriffen werden, um danach ungestört ins Innere vorzustoßen. Der Spion flüchtet sich schließlich in ein Technologiezentrum (5), das ebenso wie alle restlichen Gegner rücksichtslos zerstört werden muß.

Mission 3 – Mausefalle

Der Computer bei (1) löst Gas aus und vertreibt das bereitstehende Fluchtfahrzeug (2). Kiste (3) macht unverwundbar. Mit den Terminals (4) beamen wir Verstärkungen zur Chronosphäre (5), bevor wir sie mit Schalter (6) zerstören. Bei (7) kann eine weitere Sphäre gesprengt werden, in Raum (8) finden sich zwei Sofortreparaturen. Ein Invasor springt mit dem stark beschädigten Teleporter (9) zur Energieversorgung des Bunkers. Bevor die Chronosphäre endgültig den Geist aufgibt, wird sie schnell verkauft. Der



Mission 2: Der alliierte Saboteur darf seinen Auftrag auf keinen Fall erfüllen.



Mission 1: Erobern Sie die Werft (7) zurück, und versenken Sie die alliierte Flotte.



Mission 3: Der Doppelgänger-Cyborg muß eliminiert werden.



Mission 4: Fegen Sie den Gegner von der Karte.

Invasor sammelt Kiste (10) auf, die ihn kurzzeitig unverwundbar macht. So kann er die giftigen Rauchschwaden durchqueren, um mit der Schalttafel (11) alle Kraftwerke zu sprengen. Dadurch treffen Verstärkungen ein (1). Ohne Strom kommt der Doppelgänger nicht mehr weit und sitzt in der Falle (12). Achtung: Zwischen den Säulen bei (13) durchzulaufen, endet für Sie tödlich.

Mission 4 – Teslas Erbe

Die Alliierten verfügen über eine neuartige Waffe: Rückt unsere Armee zu weit nach Süden vor, greift nach kurzer Zeit regelmäßig eine gepanzerte MiG mit Atombomben an. Das erste Ziel ist daher eine kleinere Basis bei (1). Leicht knacken unsere neuen Teslapanzer alle Verteidiger aus der Distanz, während sie von schweren Panzern geschützt werden. Nach der Eroberung des Bauhofs helfen Flakstellungen gegen lästige Helis. Nehmen Sie außerdem die Werft ein, dort werden zwei Transporter und mindestens vier Zerstörer zu Wasser gelassen. Die MiG startet von einer kleinen Insel (2). Steuern Sie das Eiland mit der Flotte an. Nachdem unsere Schiffe die blauen Pötte (3) versenkt und alle Verteidiger am Strand vernichtet haben, landen Panzer an, um so schnell wie möglich das Flugfeld unbrauchbar zu machen. Mit Unterstützung der Marine beginnt nun der Angriff auf die alliierte Hauptbasis (4). Danach ist vom Gegner nur noch eine befestigte Insel mit ein paar Heliports (5) übrig. Für alle Fälle ist in der Dorfkirche (6) auch noch eine Instant-Reparatur versteckt, die angeschlagenen eigenen Einheiten herzlich willkommen sein dürfte. Zerstören Sie also das geweihte Bauwerk.

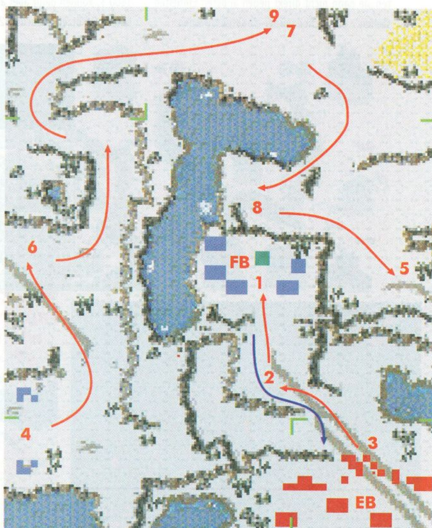


Mission 5 – Soldat Volkov

Der einzige Zugang zum Stahlwerk (1) wird von drei äußerst stabilen Geschütztürmen (2) bewacht. Daher warten unsere Angriffstruppen (3) ab, bis der Proto-Cyborg Volkov (4) das Technologiezentrum bei (5) gesprengt hat. Nun ist der Weg frei. Der Prototyp ist so stabil gebaut, daß er problemlos sogar Schlachtschiffe versenken kann, während sein Roboterhund gleich massenweise Cyborgs verschrottet. Volkov muß nur aufpassen, daß er nicht überfahren wird. Unterwegs können Sie unter der Kirche (6) und in den beiden Lkws (7, 8) je eine Reparatur aufsammeln. Eine davon sollte aber für den Angriff auf das Stahlwerk aufgehoben werden. Ein Gebäude (9) enthält noch 2000 $ für eventuelle Reparaturen an der Basis.

Mission 6 – Die Spitze der Welt

An der Gabelung (1) biegt der Lkw in südlicher Richtung ab – kämpfen Sie ihm hier den Weg frei. Dort finden sich auch zwei Reparaturen (2, 3). Von (4) aus läßt sich der Strom für den Schattengenerator (5) und der Nachschubweg der Alliierten über die Brücke (6) unterbrechen. Der Abstecher endet schließlich am von Geschütztürmen umgebenen Schattengenerator (5). Danach geht es zurück nach (1) und weiter zur Basis. Sind alle Flakstellungen zerstört, stehen Fallschirmbomben und Spionageflugzeuge zur Verfügung. Damit wird die Hauptstreit-



Mission 5: Das Stahlwerk darf seine Produktion nicht aufnehmen.



Mission 6: Der Nachschub-Lkw muß innerhalb einer Stunde die Basis erreichen.

macht des Gegners (7) entdeckt und zusammen mit den V2 zermürbt. Vorsicht: Nach etwa 18 Minuten explodieren alle Cyborgs – was stark an den sogenannten »Lemmings«-Effekt erinnert. Deshalb sollten sie dann nicht direkt neben anderen Einheiten stehen – oder schon vorher eingesetzt werden.

Mission 7 – Paradoxe Gleichung

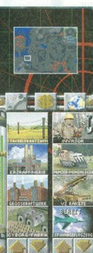
Hier besitzen viele Einheiten auf einmal völlig andere Eigenschaften: So kosten etwa schwere Panzer 1500 $, können dafür aber auch Stromschläge austeilen. Schützen brauchen 200 $ und sind besser gepanzert. Artillerie hat eine sehr große Reichweite, die V2 hingegen wirft auf kürzeste Distanz mit Atombomben um sich. Mammutpanzer greifen mit Raketen und doppeltem Flammenwerfer an, während leichte Panzer mehr Schaden anrichten. Die Chronosphäre selbst liegt mitten auf einer Insel (1) nahe unserer Startposition (2). Sie kann leicht erobert werden, ohne daß man sich um die beiden Feindbasen (3, 4) zu kümmern braucht. Zu Anfang errichtet man am Ausgang des Talkessels (5) eine Verteidigungsstellung. Sind die Mineralienvorräte erschöpft, werden die reichen Vorkommen bei (6) abgebaut. Der Kanal (7) ist trotz der Felsen durchgängig schiffbar. Nach dem Bau einer Werft versenkt ein U-Boot den bei (8) ankernden Kreuzer, damit Landungsboote dort ungestört Panzer absetzen können. Sind die wenigen Verteidiger überwunden, wälzt ein Panzer den Zaun um die beschädigte Chronosphäre nieder, so daß ein Invasor hineinwandern kann.

Mission 8 – Nukleare Eskalation

Nahe am Startpunkt (1) finden sich ausreichend Mineralien (2), um nach Ausbau der eigenen Basis gut gerüstet bis (3) vorzustoßen. Unterwegs werden aus einer Dorfkirche (4) noch 2000 $ mitgenommen. Dort führt eine Furt auf die Insel (5). Ein paar V2 können die Verteidigungsanlagen des Eilands leicht ausschalten. Bei (6) entdecken unsere Truppen schließlich eine Relaisstation und besetzen sie. Von nun an werden die Testareale der Atombomben durch Rauchsignale markiert, und ein Countdown warnt vor dem nächsten Abwurf. Daraufhin kann man sich mit massiven Kräften der alliierten Hauptbasis (7) zuwenden. Dabei bietet es sich an, über (8) vorzustoßen. Liegt auch das Technologiezentrum (9) in Trümmern, sind die Bombentests für immer beendet.

(md)

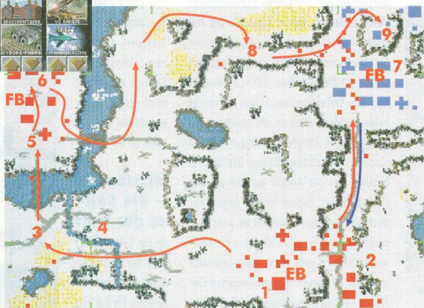




Mission 8: Knacken Sie das Technologiezentrum zuletzt.



Mission 7: Ein Invasor soll die Chronosphäre erobern.



Mission 8: Vernichten Sie das Waffentestgelände der Alliierten.

KOMPLETTLÖSUNG:
KOALA LUMPUR




3 SEITEN ZUR ERLEUCHTUNG

Stecken Sie gerade in einer spirituellen Krise? Dann können wir helfen – solange sich Ihr Problem auf »Koala Lumpur« bezieht.

Brøderbunds »Koala Lumpur« stellt harte Anforderungen an den Geisteshorizont der Käufer. Falls Ihnen die passende Erleuchtung fehlt, greifen Sie einfach auf folgende Komplettlösung unseres Tips-Experten Magnus Kalkuhl zurück.

Nachdem Fliegelchen seine erste Lektion gelernt hat, macht es sich zusammen mit seinem Herrn und Meister zu Dingos Insel auf. Doch dort angekommen, läßt sich der Gastgeber nicht blicken. Klicken Sie mit der Fliege auf den Schrank und anschließend auf das Schlüsselloch, zeigt sich des Rätsels Lösung: Der arme Hund hat sich in seinem eigenen Aktenschrank eingesperrt. Unsere Aufgabe ist es nun, den Computer davon zu überzeugen, daß wir Dr. Dingo sind. Dazu brauchen wir einige Gegenstände. Öffnen Sie das Bücherregal des Schreibtischs. Im **gelben Buch** findet sich das Paßwort »Steamer«. Nach dem Durchblättern des **grünen Buches** stößt man auf eine Schlüsselkarte. Das **lila Buch** nehmen wir auf jeden Fall mit, da wir die Zeichen auf den Seitenecken später noch benötigen. Links vom Wohnwagen steht ein kleines Aufzughäuschen. Die gelbe Keycard steckt Fliegelchen in den Schlitz und drückt auf den Knopf, um die Tür zu öffnen. In der Fahrstuhlkabine dreht Koala das Rad und betätigt den unteren Drücker, um in die Tiefe zu fahren.

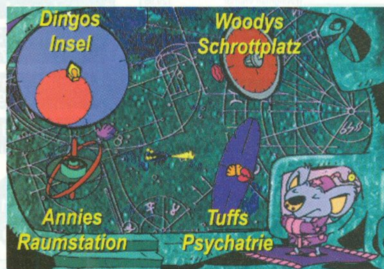
Dr. Tu-Fars Labor: Dunkelheit umhüllt unseren Helden und sein Helferchen. Weiter rechts findet sich zum Glück ein Schalter, mit dem das Labor hell erleuchtet wird. **Dingos Unterhose** wandert in Koalas Hut. Ebenfalls rechts liegt eine Tafel, in der bei näherer Betrachtung ein roter Stab auffällt. Diesen setzt man in die zweite Reihe, an die zweite Stelle von links.

Anschließend geben wir am Computer das Paßwort »Steamer« ein. Über die Fragezeichentaste bekommt man nun jederzeit Informationen über das jeweilige Programm. Drücken Sie die linke Pfeiltaste, um das Dekodierungsprogramm auf den Bildschirm zu bringen. Hier kommen die Zeichen aus dem lilafarbenen Buch ins Spiel. Zunächst steht dort die Buchstabenkette »PEMEMAM«, anschließend ein Unendlich-Zeichen. Also geben wir beim Computerprogramm »PEMEMAM« ein und drücken das Unendlich-Symbol. Schließlich betätigt man noch die rechte Taste mit den zwei Frage- und Ausrufezeichen – schon ist das geheimnisvolle Wort entschlüsselt: Bananen. Mit dem Dokumenten-Knopf verschickt Koala das frisch gefundene Paßwort an das Terminal in Dingos Wohnwagen.

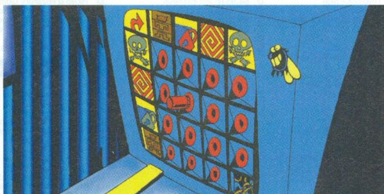
Zurück in Dingos Wohnwagen: Hier schalten wir den Computer an. Haben Sie alles richtig gemacht, steht das Wort »Bananen« auf dem Bildschirm. Bevor Sie nun den Überprüfungsmechanismus in Gang setzen (per Kopfdruck), muß Fliegelchen unbedingt Dingos Unterhose halten – schließlich nimmt der Computer auch eine Schnüffelprobe vor.

Endlich ist Koalas Freund befreit, wenn auch in ziemlich lädiertem Zustand. Setzen Sie die beiden Murmeln in Dingos Hirn ein, damit er wieder klar denken kann.

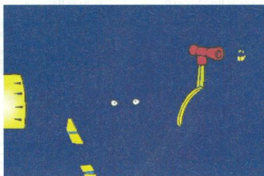
Die Qual der Wahl: Eine Zwischensequenz später dürfen wir uns entscheiden, wo wir unsere Suche fortsetzen – die Reihenfolge ist nicht vorgeschrieben. Dem Bildschirmfoto entnehmen Sie, wohin die einzelnen Stationen führen.



Vier verschiedene Stationen bereist der weise Koala im Lauf des Spiels.



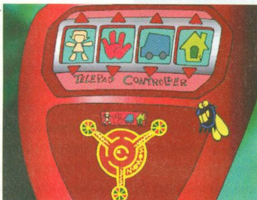
An dieser Stelle muß der Stecker sitzen, damit das Paßwort vom Labor in den Wohnwagen gelangt.



Ohne den Generator bleibt es im Labor dunkel.



◀ Achten Sie auf die Skizze: Jeder der drei Traktorstrahlen wird mit der entsprechenden Kombination ausgeschaltet.



Unentbehrlich: die ▶ Teleporterpads. Mit dieser Einstellung kommen Sie jederzeit auf die Kommandobrücke.

Die Raumstation

In dieser Mission lernen wir Annie Bunny kennen. So unerzogen das kleine Mädchen ist, so viel Macht hat es über Koala und Dr. Tu-Far.

Mrs. Dingo: Um Koalas Kumpel aus der peinlichen Frauenkleidung zu befreien, benutzt Fliegelchen das Kontrollpult. Hierzu wechseln wir dem Hund die Klamotten, bis er seine ursprüngliche Kleidung trägt: Dazu markiert man alle symbolhaft abgebildeten Körperteile und drückt fünfmal hintereinander den Links-Pfeil. Abschließend den »Kleid«-Knopf betätigen, und schon wird aus Mrs. Dingo wieder ein Mister. Bevor wir den Raum durch die Katzentür verlassen, schnappen wir uns noch Koalas Mantel (liegt vor dem Umkleidegerät).

Koalas Befreiung: Fliegen Sie den Gang entlang, und betreten Sie die dritte Tür rechts. Dort sitzt Koala mit einigen seiner Vorgänger beim Teestündchen. Um den Bären nicht länger in seiner kompromittierenden Situation zu belassen, geben Sie ihm am besten seine Kleidung wieder. Es folgt eine erfreuliche Entdeckung: Annie hat die begehrten Teile der Schriftrollen auf dem Tisch liegen lassen. Außerdem nimmt man noch das Puzzleteil vom Boden mit.

Die Brücke: Verlassen Sie den Raum und laufen beziehungsweise fliegen Sie geradeaus, bis links eine Tür in Sicht kommt (am inneren Kreisring). Leider ist sie durch ein spezielles Zahlenschloß gesichert. Sie haben zehn Versuche, den dreistelligen Code zu knacken. Dabei gehen wir wie folgt vor: Als erste Zahl geben wir 500 ein. Ein Druck auf das Handsymbol zeigt nun, ob der gesuchte Code drüber und drunter liegt. So läßt sich die Geheimzahl immer weiter »einkreisen«. Auf der Brücke gehen wir ganz nach unten und werfen einen Blick auf die rote Maschine. Die angezeigte Symbolfolge (Puppe, Hand mit vier Fingern, Auto, Haus) wird später dringend benötigt.

Ausschalten des Traktorstrahls: Solange Annies Traktorstrahl aktiviert ist, können Koala und Dingo nicht von hier fort. Das nächste Ziel ist also, die drei Energiestrahlen lahmzulegen. Dazu verlassen Sie den Raum und kehren in den Kreisgang zurück. Dort betrachten Sie die Kontrolltafel an der ersten Tür rechts. Setzen Sie das rote Puzzlestück in die dafür vorgesehene Einbuchtung. Damit ist die Tür entriegelt. Die roten Leuchten zeigen das Bewegungsmuster der Energiesperren (tödlich) hinter der Tür an. Ebenfalls wichtig: die Abbildung darunter. Jeder der drei kleinen Kreise ist in acht Teile zerschnitten, wovon einige rot, andere grau gefärbt sind. Merken Sie sich diese Kombination. Das kleine Kreuz zeigt Ihre gegenwärtige Position an. Hinter der Tür liegt nun der besagte Gang, an dessen Ende eine Kontrolltafel liegt, mit der jeweils einer der Traktorstrahlen deaktiviert wird. Geben Sie dort die Zeichenfolge ein, die auf der Tafel an der Tür abgebildet war.



Der Weg durch die drei Tunnel ist hart und beschwerlich – nehmen Sie sich vor den Energieschranken in Acht.



Die vier Scheiben müssen so gedreht werden, daß die roten Felder mit dem entsprechenden Code auf der Skizze übereinstimmen.

Der äußere und innere Ring müssen dabei übereinstimmen. Links sehen Sie nun ein Telepad. Notieren Sie sich die Kombination (dreimal Hand ohne Finger, Fisch), und geben Sie dann die Symbolreihe der Brücke ein (Puppe, Hand mit vier Fingern, Auto, Haus). So finden sich Koala und seine Begleiter auf der Brücke wieder. Von hier aus flitzt man in den Kreisgang, schnappt sich das Puzzleteil und verfährt mit den anderen Knobeltüren wie mit der ersten. Auch hier ist es wichtig, sich die Symbolfolgen an den Telepads zu merken (dreimal Hand ohne Finger, Regenschirm und dreimal Hand ohne Finger, Blume).

Die Flucht: Auf der Brücke drücken Sie den roten Knopf neben Annies Abbild. Daraufhin öffnet sich die Wand, und ein Kontrollpult erscheint. Dort betätigen wir den Drücker unten rechts. Wir sehen nun eine Skizze von Annies Raumstation. Oben links ist außerdem ein Handsymbol, gefolgt von den Einstellungen der drei Tunnel. Am Telepad geben wir nun ein: Hand mit zwei Fingern, Blume, Fisch und Schirm.

Der Schrottplatz

Die nächste Aufgabe führt unser dreiköpfiges Heldenteam auf eine Müllhalde. Der erste Gegenstand, den wir hier finden, ist ein auf dem Boden liegender Knochen. Weiter rechts führt eine Metallröhre in die Überreste eines Flugzeugs.

Das Flugzeuglabyrinth: Fliegen Sie geradeaus, und nehmen Sie die zwei Abzweigungen nach rechts, um auf eine Lichtung zu kommen. Hier findet Koala das Logbuch eines Expeditionstrupps. Nehmen Sie es mit, und lesen Sie es durch. Nun zurück in die Röhre, rechts abbiegen und geradeaus zur nächsten Lichtung steuern. Dort steckt man das große Werkzeug ein. Klettern Sie erneut in das Labyrinth. Diesmal geht es erst nach rechts, dann nach links und immer geradeaus. Schließlich kommen wir zum Startpunkt des Abenteuers zurück. Doch der nächste Irrgarten folgt ...

Das zweite Labyrinth: Nach einem kleinen Stück geradeaus folgt eine Lichtung. Der herumliegende Fernseher wandert in Koalas großräumigen Hut. Ein Stück weiter rechts ist ein weiterer Tunneleingang, der verschlossen ist. Mit dem großen Metallteil ist das Problem allerdings im Nu behoben.

Zuerst biegt man links, dann nach rechts ab. Die Reise endet an einem Energiefeld, wo auch Fliegelchen nicht hindurch kann. Mit dem Knochen schaltet man den Schutzwall aus. Schlüpfen Sie schnell in die Röhre, um nicht von der Schleuder unbeabsichtigt befördert zu werden. Biegen Sie links ab, und Sie kommen wieder einmal auf eine Lichtung. Drei Röhren stehen zur Auswahl, Koala entscheidet sich für die mit dem Autoreifen davor. Nachdem Sie die rechte Abzweigung genommen haben, stoßen Sie auf eine Bombe. Setzen Sie diese in Gang, um zu einem anderen Platz geschleudert zu werden. Dort sackt man den Pokal ein und klettert in die linke Öffnung. Nun nach links abbiegen. Anschließend wieder in die linke Röhre. Erst geht es nach rechts, dann nach links.

Wir sind zurück beim Katapult. Wieder laufen wir zu der Stelle, wo vorher die Bombe gelegen hat. Dahinter ist eine Röhre, die – wie sollte es anders sein – betreten wird. Nach rechts abbiegen und auf der kommenden Lichtung die zwei zusammengebundenen Knochen mitnehmen. Zurück in das Labyrinth, rechts halten und auf der folgenden Lichtung durch das Rohr mit dem Autoreifen davor steigen.

Wieder einmal eingesperrt: Schon wieder sind Koala und Dingo gefangen. Zum Glück haben sie Fliegelchen dabei. Das Insekt setzt die beiden Knochenstücke in den Hebelmechanismus der Falle (links) ein. Weiter links führt eine Röhre vor die Tore der Stadt.

In der Stadt: Sind Sie durch das große Stadttor getreten, laufen Sie durch die Tür ganz oben. Leider versteht sich Dr. Tu-Far nicht sonderlich gut mit dem wachhabenden Hund, und so werden Sie hinausgeschmissen. Beim zweiten Versuch ist Koala schon klüger und setzt Fliegelchen in Dingos Hirn. Nun übernimmt das kleine Helferchen die Kommunikation mit dem Türsteher – wieder ein Problem weniger.

Smalltalk: Dingo: »BauWau«, Hundling: »BauWau«, Dingo: Hinternsymbol, Hundling: Schnüffelt, Dingo: »Wuff Jaff Arf Jaff«, Hundling: Heult, Dingo: »Arf Yelp Winselt«, Hundling: Bellt, Dingo: Hydrantensymbol, Hundling: Dreht sich weg.

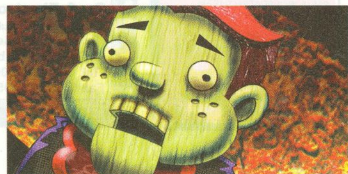
Nun geben wir dem Wächter entweder den Fernseher oder den Pokal als Bestechungsmittel. Es folgt ein weiterer Wächter.

Hundling: »BauWau«, Dingo: »BauWau«, Dingo: Riecht dem Hundling am Hinterteil, Dingo: »Arf Jaff Wuff Jaff«, Hundling: Winselt, Dingo: »Arf Yelp Winselt«, Hundling: Knurrt, Dingo: Hydrantensymbol.

Diesen Hund bestechen wir ebenfalls, und schon haben wir Zugang zum Königssaal. Dort trifft Koala auf einen alten Widersacher, der ihn sogleich hereinlegt. Der Mei-



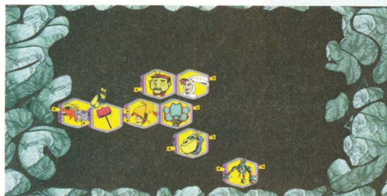
Die Sprache der Hunde ist gar wundersam: Machen Sie nur einen Fehler, finden sich Dingo und Koala vor der Haustür wieder.



Die Marionette Woody ist unfreiwilliger Herrscher über das Hundereich.



Im ersten Psychotest muß Dingo den Satz »Laß deinen Gefühlen freien Lauf« aufsagen.



Das letzte Rätsel: Im Kopf von Dingo setzt Fliegelchen die bisher gesammelten Erfahrungen zusammen.

ster ist unter dem riesigen Helm gefangen, Dingo ist bewußtlos. Also greift Fliegelchen ein: Werfen Sie den Raketenrucksack des rechten Wachhundes an, damit er in den darüberliegenden Ventilator gerät. Lohn der Grausamkeit: Ein weiteres Teil der Schriftrolle. Den anderen Wachhund locken wir mit dem Fleisch seines Kollegen zum Kanonenrohr. Mit der hellblauen Schlaufe feuern wir den Köter hinfort. Mit dem Schalter, den er zuvor bewacht hat, schalten Sie die Energieschranke hinter der Tür aus. Dingo kann endlich hinausgehen und der Holzpuppe die Leviten lesen.

Psychoterror

Nur noch eine Station bis zum Glück! Im letzten Abschnitt ist es Dingo, der eine alte Bekanntschaft auffrischen darf. Seine Exfreundin Tuff Luv erweist sich allerdings als wenig hilfsbereit und macht aus dem stolzen Professor innerhalb weniger Sekunden einen Vollidioten – womit Koalas Aufgabe klar wäre: Dr. Tu-Far muß wieder normal werden.

Klicken Sie auf den gelben Knopf der Wahrsagerfigur, um ein Ticket zu bekommen. Nun steigen wir in den Zug ein und bestehen (hoffentlich) den ersten Psychotest.

Der erste Test: Auf die Fragen nach der nächsten Assoziation antworten wir in der Reihenfolge: »Lasse deinen Gefühlen freien Lauf«.

Das Haus des Irrsinns: Dingos Ex-Geliebte stellt wieder ein paar Fragen, die sich jeweils mit »A«, »B« oder »C« beantworten lassen. Die Buchstaben werden dabei auf den Türen projiziert. Gehen Sie in folgender Reihenfolge durch dieses Spielchen: C, B, A, B, C, C, B, A.

Der dritte Test: Wieder einmal fahren wir mit der Eisenbahn. Diesmal müssen Sie zu jedem Wort, das Tuff sagt, das Gegenteil antworten. Somit ergibt sich der Satz: »Im harten Kern Dingos steckt ein ängstlicher kleiner Welpe«.

Anschließend gehen wir in das Holzmaul. Während Dingo einer weiteren Folter unterzogen wird, schnappt sich Koala das letzte Schriftstück vom Tisch.

Happy End

Kaum sind alle Schriftrollenteile beieinander, erlebt Koala die herbste Enttäuschung seines Bärenlebens – die Götter haben ihn hereingelegt. Auf der Suche nach Hilfe besuchen wir noch einmal die kleine Annie (Raumstation), Holzkopf Woody (Schrottplatz) und Dingos Ex. Letztere hat den Hammer, mit dem das Böse besiegt werden kann. Leider rückt sie ihn erst heraus, wenn man ihr einen Liebhaber beschafft hat. Logik ist gefragt, und so folgt ein weiteres Puzzle in Dingos Hirn.

Logische Verknüpfungen

Fliegelchen muß nun folgende Teile aneinandersetzen:

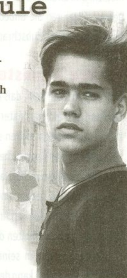
-Koala mit Annie und der Raumstation

-Koala und Annie mit dem Helm und Woody

-Woody mit Tuff Luv und dem Hammer

-Koala mit dem Hammer

In der abschließenden Filmsequenz räumt Koala endlich mit den Mißständen des Universums auf, während Sie sich erleichtert zurücklehnen. **(Magnus Kalkuhl/mk)**





NOTFALLKOFFER

Abnippelnde Patienten, überarbeitete Ärzte und grummelnde Krankenschwestern können auf Dauer enorm nerven. Wir helfen, aus Ihrem maroden Hospital eine florierende Schwarzwaldklinik zu basteln.

Beim Einrichten Ihres Krankenhauses sollten Sie wichtige Abteilungen wie Pharmatheke, Psychiatrie und Allgemeinmedizin in der Nähe des Eingangs plazieren. Die Rezeption gehört direkt ans Hauptportal, denn hier werden Kranke beraten und weiterverwiesen. Vor der Allgemeinmedizin ist eine große Sitzgruppe sinnvoll. Stellen Sie Stühle direkt vor den Abteilungen auf, da sie sonst von den Patienten schlicht ignoriert werden. Viele Kranke haben Durst und sind richtig wild darauf, Geld auszugeben. Mit Getränkeautomaten können Sie daher getrost großzügig umgehen: Alle fünf bis zehn Sitzplätze darf solch ein Gerät den Flur zieren. Grünzeug dient in den ersten Spielabschnitten eher als Staubfänger - im weiteren Verlauf reinigt es aber die Krankenhausluft und verhindert Epidemien. Ab dem achten Level wird mindestens dreimal die Allgemeinmedizin und zweimal die Pharmatheke in Ihr Spital eingebaut. Plazieren Sie unbedingt je eine dieser Abteilungen nahe dem Hubschrauberlandeplatz.

Theme Angestellte

Jedem dürfte klar sein, daß eine Rezeptionistin an den Empfang und ein Psychiater in die Psychiatrie gehört. Krankenschwestern sollten sich vor allem auf der Station oder in der Pharmatheke herumtreiben. Versäumen Sie außerdem nicht, Handlanger einzustellen, die Ihr Krankenhaus sauber und Ihre Pflanzen grün halten. Beim Engagieren von Angestellten ist ein Blick auf Fähigkeiten und Verhalten des Bewerbers bitter nötig. Ein Psychiater, der in seiner Freizeit als Psychopath sein Unwesen treibt, kann den Krankenhausalltag ziemlich auf den Kopf stellen. Sollten Patienten in einer Abteilung Schlange stehen, und es ist kein Doktor in Sicht, schnappen Sie sich einfach einen unbeschäftigten Arzt via Mausklick und befördern ihn schnurstracks zur gewünschten Abteilung.

Theme Notfall

Sobald beim Krankenhaus ein Helikopter landet und Unfallopfer anliefert, ist Schnelligkeit Trumpf. Überprüfen Sie zuerst, ob Sie den Notfall behandeln können. Wenn ja, untersuchen Sie die Warteschlange der dazugehörigen Abteilung und setzen Ihren Patienten dann umgehend an die erste Stelle. Können Sie die »Kundschaft« nicht behandeln, wird sie schweren Herzens an die Konkurrenz verwiesen.

Theme Epidemie

Meist lohnt es sich gar nicht erst, es mit einer Epidemie aufzunehmen: Oft ertappt Sie der Bürgermeister sowieso beim Vertuschen. Wollen Sie die Krankheitswelle dennoch bekämpfen, sollten Sie alle infizierten Patienten mit der »Spezialspritze« (links neben der Uhr) kurieren oder einfach nach Hause schicken. Letzteres ist allerdings äußerst riskant - breitet sich die Epidemie über die ganze Stadt aus, winkt Ihnen gemeinerweise eine saftige Geldstrafe! (md)

Theme Krankheiten

Krankheit: **Aufgeblasenheit**
Behandlung: Entlüftungsraum
Personal: Arzt





Krankheit: **Spitzzüngigkeit**
Behandlung: Spitzzungenreibe
Personal: Arzt

Theme Krankheiten



Krankheit: **Transparenz**
Behandlung: Pharmatheke
Personal: Schwester

Krankheit: **Tarnkappe**
Behandlung: Pharmatheke
Personal: Schwester





Krankheit: **Schmalzstimme**
Behandlung: Psychiatrie
Personal: Psychiater

Krankheit: **Polierte Knochen**
Behandlung: Polyklinik
Personal: Schwester





Krankheit: **Strahlender Patient**
Behandlung: Entseuchungsanlage
Personal: Arzt

Krankheit: **Copfus Cahlus**
Behandlung: Hair-Repair-Komplex
Personal: Arzt





Krankheit: **Haarspalterei**
Behandlung: Elektrolyse-Station
Personal: Arzt

Krankheit: **Rückgratlosigkeit**
Behandlung: Wirbel-Säule
Personal: Arzt





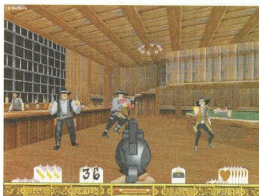
Krankheit: **Außerirdische DNA**
Behandlung: DNA-Befestiger
Personal: Arzt

Klein & fein

Outlaws

»Ol' Triggerhappy« Mario Bornwasser hat uns per Pony-expreß einige Cheats zugesandt, die den Wilden Westen gleich etwas sanfter machen. Beachten Sie, daß Y und Z auf der deutschen Tastatur »vertauscht« sind – beispielsweise bei »OLZAHOO« für einen Sheriffstern. Mit OLTRAIN, OLCANYON, OLSIMMS, OLCLIFF, OLRANCH und OLMILL erreichen Sie einzelne Level direkt, per OL-SCORE wird der jeweils folgende angesprungen.

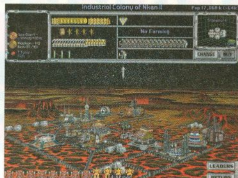
Cheat	Wirkung
OLIMYELLA	Unverwundbarkeit
OLRX	Gesundheit steigt um ein Herz
OLMORERX	Gesundheit steigt um drei Herzen
OLER	Volle Gesundheit
OLCDS	Erweitert die Karte
OLJACKPOT	Komplettes Inventory
OLPOSTAL	Alle Waffen
OLYAHOO	Sheriffstern
OLASH	Unendlich Munition
OLGUSHER	Unendlich Öl
OLAIRHEAD	Umschalten in den Flugmodus
OLBOUNCE	Vergrößert die Sprünge
OLOPEC	Ölration
OLZIP	Teleport (nicht in allen Level)
OLREDLITE	Gegner werden festgefroren
OLETHER	Unsichtbarkeit (im Netzwerk)
OLAPPEAR	Macht den Gegner wieder sichtbar
OLHOWMANY	Anzahl der Spieler im Netz
OLNETWORK	Netzwerkstatus



Wer schneller die Waffe zieht, lebt länger – wer schneller Cheats tippt, auch.

Master of Orion 2

Imperator Ralf Nauen hat aus seinen Datenbänken einige Cheats hervorgelockt, die das (Über-)Leben im All erheblich leichter machen. Halten Sie einfach die ALT-Taste gedrückt, und geben Sie das jeweilige Wort ein.



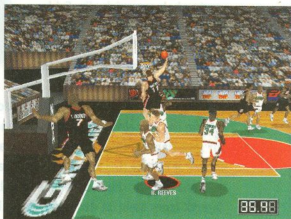
Blühende Kolonien sind kein Problem – dank der Cheats von Ralf Nauen.

Cheat	Wirkung
EINSTEIN	Zugriff auf alle Forschungsstufen
MOOLA	Bringt 1000 Credits ein
MENLO	Reduziert die Forschungszeit für die gerade gewählte Wissenschaft auf eine Runde
ISEEALL	Zeigt die Standorte der Gegner
SCORE	Gibt die eigene Punktzahl an

NBA Live '97

Basketballfan Patrick Schnorbus hilft Ihnen auf die Sprünge – im wahrsten Sinne des Wortes. Mit seinen Tricks wandert der Ball fast schon allein in den Korb.

- Laufen Sie mit dem ballführenden Spieler in die Korbzone des Gegners – und sofort wieder hinaus. Zwei Gegenspieler werden Ihnen folgen. Mit einem Paß unter den Korb lassen sich nun leicht Punkte machen.
- Wenn der ballführende Spieler außerhalb der Korbzone dem Gegenspieler den Rücken zukehrt, sprinten Sie ein kurzes Stück nach oben und wieder nach unten. Jetzt ist der Weg zum Korb normalerweise für einen kurzen Moment frei.
- Um dem Gegner den Ball möglichst schnell abzujagen, stoßen Sie ihn ins Aus, sobald er in der Nähe der Seitenauslinie steht. Sie erhalten nun den Ball (auf keinen Fall die Sprint-Taste verwenden).
- Im »Spieler erstellen«-Menü können Sie die Namen der EA-Programmierer eingeben (aus dem Handbuch), um versteckte Sportler zu finden.



Und rein damit! Unsere taktischen Tips lassen nicht nur Ihre Punktzahl nach oben schnellen.

Crusader – No Regret

Beim zweiten Teil von Electronic Arts' Science-Fiction-Abenteuer gerät der rotbefrackte Held häufig in arge Schwierigkeiten. Thomas Dreier (wir bitten um einen Anruf!) hilft ihm mit folgenden Cheats aus der Bredouille. Geben Sie zunächst LOOSECANNON16 ein – dabei müssen Sie das Wort möglichst schnell schreiben.

Cheat	Wirkung
F 10	Waffen und Inventory
STRG + F 10	Unverwundbarkeit
F	Gegenstände umranden
JASSICA16	Sprung in einen Extralevel

Spielregeln

Sie haben einen Trick zu einem aktuellen PC-Spiel herausgefunden oder gar eine Komplettlösung auf Lager? Immer her damit! Unsere Anschrift lautet:

DMV Verlag, Redaktion PC Player, Tips & Tricks,
Dornacher Str. 3d, 85622 Feldkirchen.

Sie können uns kleine Tips auch per E-Mail schicken oder vor der Einsendung fragen, ob wir noch eine Lösung benötigen. Die Adresse lautet: »tips@pcplayer.mhs.compuserve.com«. Bitte senden Sie nur Mails und keine Dateien an diese Adresse; Dateien werden wegen der Virengefahr gelöscht.

BEACHTEN SIE BITTE FOLGENDE SPIELREGELN:

Für alle Beiträge, die wir in PC Player veröffentlichen, gibt es natürlich ein Honorar. Je nach Umfang und Qualität einer Einsendung liegt das Honorar zwischen 50 und 500 Mark – bei sehr detaillierten Komplettlösungen auch höher. Bitte vergessen Sie daher nicht, uns auf dem Anschreiben schon eine Bankverbindung anzugeben. Aus rechtlichen Gründen müssen wir darauf bestehen, daß Ihr Beitrag exklusiv an unsere Redaktion geschickt wurde. Wenn er auch anderen Verlagen vorliegt, müssen wir von einer Veröffentlichung absehen. Wir geben Ihnen bei einer Ablehnung schnellstmöglich Bescheid, damit Sie es woanders versuchen können.

Wir freuen uns über Beiträge auf Diskette. Bitte senden Sie Texte grundsätzlich im Word 2.0 oder 6.0-Format oder in reinem ASCII-Format (»Nur Text« in Textverarbeitungen). Bilder sollten Sie am besten als »GIF« liefern (auch PCX möglich), selbst gezeichnete Karten möglichst im Format Corel Draw (CDR) oder als EPS-Datei. Bitte auf jeder Diskette eine kleine Datei mit Namen und Anschrift speichern, falls sie von Ihren Anschreiben getrennt wird. Auf der Diskette sollte ein Aufkleber sein, der aufzählt, welche Beiträge darauf zu finden sind. Legen Sie bitte einen Ausdruck des Textes bei.

Die Redaktion PC Player ist aus zeitlichen Gründen nicht in der Lage, Ihnen über unseren Tips&Tricks-Teil hinaus Hilfestellungen zu geben. Wir haben keine Tips-Hotline, wenden Sie sich bitte an die Hotlines der Hersteller, deren Nummern Sie in regelmäßigen Abständen im Heft finden.

Wir bitten um Ihr Verständnis.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

DOS-Trouble

Ich habe vor nicht allzulanger Zeit auf meinem Pentium/60-System Windows 95 installiert, was auch reibungslos funktionierte. Doch jetzt habe ich einige Probleme, die bei meinem vorherigen Betriebssystem, Windows 3.11, nicht auftraten.

1. **Jedesmal, wenn ich den Rechner starte, bekomme ich die Fehlermeldung »Falsche DOS-Version«. Was bedeutet diese Fehlermeldung, und wie kann ich sie eigentlich beseitigen?**
2. **Bei vielen Spielen, die ich unter Windows 95 starte, erhalte ich die Fehlermeldung »Sie haben keinen DirectDraw-Treiber für Ihre Hardware installiert« (bei »Roadrush«) oder »DirectDraw Init Failed« (bei »Have a N.I.C.E. Day), obwohl ich DirectX 2.0 und 3.0 für die Programme installiert hatte. Wenn ich DirectX lade, steht in der Tabelle bei allen DirectX-Einträgen der Hinweis »certified«. Nur bei dem DisplayDriver bekomme ich die Meldung »No Hardware Support«. Was muß ich tun, um die Fehler beheben zu können?** *(Thomas Binder)*

Der Hinweis auf die falsche DOS-Version kommt während des Bootens immer dann, wenn in CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT Treiber oder Programme aufgerufen werden, die für eine ältere DOS-Version geschrieben sind. Um herauszufinden, welche Module die Fehlermeldung verursachen, drücken Sie beim Booten von Windows 95 die »F8«-Taste. Dann wählen Sie den Menüpunkt »Einzelbestätigung« und quittieren jede Frage mit »J«. So läßt sich der Übeltäter schnell ausfindig machen. Wenn der Fehler zum Beispiel bei einem Programm auftritt, das zum Lieferumfang von DOS 6.22 (oder einer früheren Version) gehört, suchen Sie im Verzeichnis \WINDOWS\COMMAND nach der Datei. Werden Sie dort fündig, ändern Sie die vorhandenen Pfadangaben auf \WINDOWS\COMMAND. Hilft dies nichts, so geben Sie in der DOS-Shell den Befehl »HELP SETVER« ein. Damit erhalten Sie einen Hinweis, wie den Programmen die gewünschte DOS-Version vorzugaukeln ist. Doch Vorsicht! Eine fehlerhafte Benutzung dieses Befehls kann zu Systemabstürzen führen.

Wenn dagegen ein Spiel oder eine andere Anwendung einen nicht vorhandenen, beziehungsweise fehlerhaften DirectDraw-Treiber anmahnt, liegt dies oft daran, daß die DirectX-Installation die Karte nicht sauber erkannt hat. Eine erste Maßnahme ist, sich die aktuellen DirectX-Treiber vom Kartenhersteller zu organisieren. Falls das nicht klappt, hilft Ihnen hoffentlich der neuste Generic-DirectX-Treiber in der Version 3.0a auf unserer Monats-CD der PC-Player-Plus-Ausgabe weiter. Wichtig: Tauschen Sie möglichst nicht die DirectX-Treiber vom Hersteller gegen die mitgelieferten Treiber der Spiele aus.

Was ist AGP?

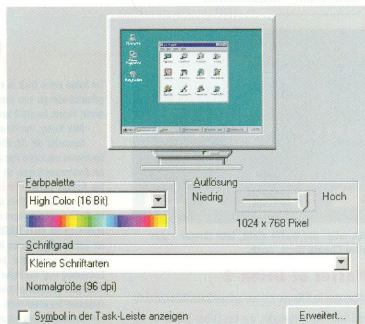
Auf der CeBIT war vereinzelt zu hören, daß »AGP« der zukünftige Standard für Grafikkarten sein wird. Lohnt es sich noch, jetzt eine Karte zu kaufen, oder ist diese nicht schon in einem halben Jahr veraltet? *(Hans-Günther Steel)*

Bei AGP (für Accelerated Graphics Port) handelt es sich nicht um einem Standard wie zum Beispiel VGA oder um eine Hardwareeigenschaft wie besondere 3D-Funktionen. AGP ist ein neues Buskonzept speziell für Grafikkarten. Damit soll die Karte dann ohne Verzögerung auf den Hauptspeicher zugreifen können, um sich dort etwa die Texturdaten für 3D-Objekte abzuholen. Leider ist dafür nicht nur eine neue Grafikkarte fällig, sondern gleich auch ein neues Board. Intels Ankündigungen lassen das zumindest erahnen. In einer der nächsten Ausgaben werden wir AGP unter die Lupe nehmen. Bis zur Markteinführung von AGP wird aber noch einige Zeit vergehen.

Grafikleistung futsch

Ich habe gehört, daß das Umschalten der Farbtiefe oder Auflösung unter Windows 95 (zum Beispiel mit Matrox Powerdesk oder Microsoft Powertoys) ohne Neustart die Grafikleistung herabsetzt. Stimmt das? *(Philip Grasse)*

Daß die Leistung einer Grafikkarte herabgesetzt wird, wenn die Auflösung oder Farbtiefe geändert wurde, hat mit einem anschließenden Neustart des Systems nichts zu tun. Doch die Leistung kann sich nach dem Umschalten durchaus verändern. Meist fressen die hohen Auflösungen Rechenleistung. Bei der Farbtiefe kann es vorkommen, daß die Auflösungen mit 256 Farben langsamer sind als die für High-Color, oder umgekehrt. Das liegt an vielen Faktoren, zum Beispiel hängt es davon ab, wie sorgfältig die Treiber programmiert sind und welche Grafikkarte im System steckt. Die generelle Daumenregel »wenig Farben sorgen



Ein Neustart von Windows wirkt sich nach der Umschaltung des Grafikmodes nicht auf die Leistung aus.

DAS ACTIONSPIEL ZUR FERNSEHSERIE











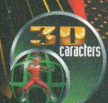
Alle Power Rangers-Charaktere stehen Dir zur Verfügung - bis hin zum neuen ZEO Gold Ranger! Wähle Dir Deinen persönlichen Spielpartner!

CYBERFLIX INCORPORATED





100% SPIELSPASS GARANTIE



Du wirst Deine Macht spüren, wenn Du Dich in das aufregende Abenteuer der POWER RANGERS ZEO™ stürzt. Endlose Spannung wird Dich auf der Jagd nach dem ZEO CRYSTAL begleiten. Deine Aufgabe ist es, die Welt gegen das teuflische MASCHINEN-IMPERIUM zu retten. POWER RANGERS bringt Dir stundenlangen Spielspaß in völlig neuen Abenteuer-Dimensionen.

PC

B mm

Im Exklusivvertrieb von
Bmm, Gesellschaft für moderne Medien mbH
Ohmstraße 11, D-80802 München
Am Tiefgraben 420, A-5310 Mondsee
Telefon: ++49/89/38 40 74-15
Telefon: ++43/6232/6620
Fax: ++49/89/38 40 74-16
Mehr Infos im Internet: http://www.takeoff.de



für Geschwindigkeit« gibt es nicht. Ausnahme: Die True-Color-Treiber sind im allgemeinen die langsamsten.

CD-Brenner

Ich habe vor, mir in nächster Zeit einen CD-Brenner zu kaufen. Ich habe gehört, daß man dafür eine spezielle Festplatte mit mindestens 1 GByte benötigt. Könnt ihr dies bestätigen und wenn, gilt es auch für einen Pentium/166 mit 32 MByte RAM? ***(Christian Bär)***

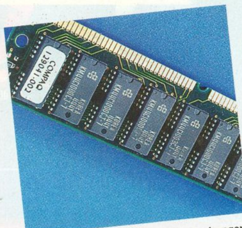
Grundsätzlich empfiehlt sich für das Brennen von CDs eine Platte mit einer Kapazität von circa 1,6 GByte. Damit stehen 650 MByte für Dateien und ebensoviel Platz für das sogenannte Image zur Verfügung. Dieses Image generiert die Brenner-Software aus den auf die CD zu kopierenden Dateien. Darüber hinaus ist das Duplizieren einer CD über eine Image-Kopie oft erfolgreicher. Der Rest der Platte sollte für die Pufferung der Daten während des Brennvorgangs bereitstehen.

Wollen Sie eine SCSI-Platte anschaffen, gibt es noch zwei Punkte zu beachten, die sich beim Brennen von CDs positiv auswirken. Erstens sollten Sie eine sogenannte AV-Platte erwerben. Das Kürzel »AV« steht für Audio/Video und besagt, daß die Platte sich nicht zwischendurch kalibrieren muß, sondern einen möglichst konstanten Datentransfer bietet. Zweitens sollte in einem SCSI-System die sogenannte SCSI-ID des Brenners auf Null gestellt sein.

Speicher für Win 95

Ich will mir einen neuen Computer zulegen und brauche zur endgültigen Entscheidung noch ein paar Informationen:

1. **Wieviel Megabyte RAM braucht ein Pentium/166 oder schneller unter Windows 95, damit der PC wirklich optimal ausgenutzt werden kann?**
2. **Wie groß muß die Festplatte sein, die dem Speicherverbrauch der neuen Programme gerecht wird?** ***(Bernhard Albers)***



Je nach Anwendung ist der Speicherhunger von Windows 95 unterschiedlich groß.

Wie schnell der Prozessor Befehle abarbeiten kann, hängt nicht von der Größe des Speichers ab. Den Speicherhunger bestimmt das Betriebssystem – in dem Fall also Windows 95. 16 MByte RAM stellen die untere Grenze dar, mit 32 MByte arbeitet es sich schon wesentlich flüssiger. Wenn Bildbearbeitungsprogramme bei größeren Datenmengen nicht in die Knie gehen sollen, fassen Sie getrost 48 MByte oder mehr ins Auge. Für die normale Ausstattung reicht eine 1,5- bis 2-GByte-Festplatte aus. Sinnvoller, als gleich zu einem Speichermonster zu greifen, ist es, sich eine zweite Platte zuzulegen, wenn die Anforderungen steigen.



BIOS-Verwirrung

Ich habe mir vor kurzem ein System mit einem Pentium/166 und einer Matrox Mystique gekauft. Ich dachte, die Mystique hätte schon das VGA-BIOS 2.0 auf der Karte. Dabei fiel mir auf, daß beim Booten folgende Anzeige erschien: »VGA BIOS-Version: 1.2«. Hat die Mystique jetzt ein VGA-BIOS 1.2 oder 2.0? ***(André Karge)***

Da sitzen Sie einem Mißverständnis auf. Sie vermissen vermutlich das VESA-BIOS 2.0 und verwechseln es mit dem VGA-BIOS. Die Bezeichnung »VGA-BIOS« eines Kartenherstellers bezieht sich auf die Routinen zur Steuerung der Grafikkarte, die dafür sorgen, daß letztere nach dem Anschalten des Rechners sofort läuft. Mit VESA-BIOS sind bestimmte standardisierte Aufrufe gemeint, die Auflösung ermöglichen, die über den ursprünglichen Definitionen von VGA liegen.

Die Matrox Mystique erfüllt die Spezifikation des VESA-BIOS 2.0 und zwar unter ihrem eigenen VGA-BIOS mit der Versionsnummer 1.2. Daher die Verwirrung.

Fragen zu SCSI

Ist der Geschwindigkeitsvorteil bei SCSI gegenüber EIDE so groß, daß sich ein Wechsel zu SCSI lohnt? Ist eine SCSI-Festplatte auch als Laufwerk »C:« bootfähig? Welcher SCSI-Controller ist zu empfehlen? ***(Tobias K.)***

Zu SCSI allgemein ist zu sagen, daß es sich nur für Anwender eignet, die mit den Besonderheiten dieses Standards vertraut sind. Für Spieleanwendungen bringt ein Umstieg auf SCSI nichts. Denn der Geschwindigkeitsunterschied zwischen SCSI und EIDE ist mittlerweile nicht mehr nennenswert. Nur sogenannte Ultra-Wide-SCSI-Platten legen gegenüber EIDE noch zu. Für EIDE-Platten liegt die maximale Schreib-/Leserate knapp über 4 MByte pro Sekunde, für Ultra-Wide-SCSI gilt ein Wert von circa 8 MByte pro Sekunde. Um von einer SCSI-Platte booten zu können, muß der Controller ein eigenes BIOS aufweisen. Denn die Routinen des Rechner-BIOS sind nur für EIDE-Platten ausgelegt. Als Controller empfehlen wir die Karten von Adaptec, da diese die beste Unterstützung in den verschiedenen Betriebssystemen finden.

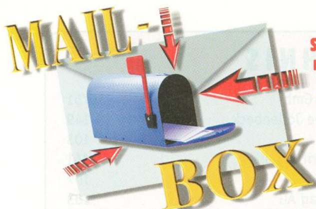
(kw)

Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt Ihre Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir werden versuchen, Ihre Fragen in einer der nächsten Ausgaben zu beantworten.

Unsere Adresse:
DMV Verlag
Redaktion PC Player, »Technik Treff«
Dornacher Straße 3d, 85622 Feldkirchen
Oder per E-Mail:
ttreff@pcplayer.mhs.compuserve.com – bitte ohne Dateianhänge!

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also kein Rückporto oder frankierte Umschläge mit.

INSERENTENVERZEICHNIS



Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Nur zu! Sie können sich entweder per E-Mail oder »normaler« Post an uns wenden – benutzen Sie dazu einfach die im Kasten am Ende dieser Leserbriefseite angegebenen Adressen.

Was kostet der Planet?

Wie im Beitrag »Was kostet der Planet?« in der PC Player 4/97 zu lesen ist, bietet die Firma Lands of Universe Parzellen auf dem Mars zum Verkauf an. Dabei kann es sich nur um einen Scherz oder gar Betrug handeln, denn im sogenannten Weltraumvertrag vom 27. Januar 1967 (von der UNO beschlossen) wurde festgelegt, daß die Aneignung des Weltraums und der Planeten verboten ist. Demnach wäre auch der Erwerb von Parzellen auf dem Mars verboten.

Laut UNO sind der Weltraum und andere Planeten res extra commercium, also eine »Sache außerhalb des Handels«. Die Begründung: Unser Sonnensystem wird als »Erbe der Menschheit« gesehen. Die UNO möchte deshalb die Aneignung und Verfügung darüber ähnlich regeln wie über die Naturschätze der Tiefsee (siehe auch das Werk »Völkerrecht« von Ignaz Seidl-Hohenveldern).

Vor dem Hintergrund des Weltraumvertrags empfehlen wir allen Internetsurfern, ihr Geld nicht in ein Stück Marsland zu investieren. **(Sanderein Schneider und Till Klampäckel)**

Aktualität und Preis

Eure Aktualität läßt wirklich zu wünschen übrig. Ich finde, bei 12,80 Mark kann man von euch erwarten, daß ihr etwas aktueller werdet, oder etwa nicht? Vielleicht solltet ihr auch einmal darüber nachdenken, euren Preis zu senken, weil ihr eine der teuersten Spielezeitschriften seid.

(Name der Redaktion bekannt)



Die Plus-Ausgabe von PC Player enthält manch nützliches und lohnendes Extra.

Zwischen Aktualität und Preis besteht kein kausaler Zusammenhang. Im Gegenteil: Wer ausschließlich die Aktualität zum Leistungsprinzip erhebt, verliert an journalistischer Qualität. Was nützte es Ihnen, wenn wir jetzt 32 Seiten über Dungeon Keeper 2 füllen würden? Und es gab genügend Zeitschriften, die schon vor rund einem Jahr mehrseitige Specials zum ersten Teil veröffentlichten. Hochaktuell, aber leider wenig aussagekräftig, denn erst jetzt ist das Spiel da – und weicht doch beachtlich von den damaligen Aussagen ab. Außerdem haben wir es zum hehren Prinzip erhoben, nur Vollversionen richtig zu testen. Von frühen Beta-Versionen oder gar nur Bildersammlungen machen wir höchstens einen kurzen Vorbericht (Meldungen, Previews), niemals aber den Testbericht. Dadurch wirkt es ab und zu so, als ob wir später dran wären als unsere Konkurrenten. Dafür haben Sie aber den Vorteil, sich auf die Testaussagen und das Wertungsurteil der PC Player verlassen zu können, denn das im Handel kaufbare Spiel weicht selten von jenem ab, welches wir getestet haben.

Der Preis der Plus-Ausgabe (12,80 DM) erklärt sich durch den Aufwand: Wir drehen als einzige Zeitschrift kleine Filme mit den Redaktionsmitgliedern, wir haben definitiv das zahlenmäßig stärkste Redaktionsteam (damit wir die großen Spiele auch intensiv testen können), wir achten im gesamten Produktionsprozeß sehr stark auf Qualität, und wir bieten bei der Plus-Ausgabe zudem wertvolle und nützliche Extras — vom CD-Collector über Tastaturschablonen bis hin zu den Vollversionen bekannter PC-Spiele. Wem das trotzdem zu teuer sein sollte, der kann entweder per Jahresabonnement 15 Prozent sparen oder aber die PC Player ohne CD-ROM ordern — für lediglich sieben Mark.

Mageres Online-Angebot

Zunächst möchte ich anmerken, daß eine Wortwertung wie »Durchschnitt« in der Mitte des Wertungskastens nicht so einen schnellen Überblick ermöglicht wie das System mit den leeren und ausgefüllten Sternen. Außerdem sollte der Wertungskasten sowohl über den Kaufpreis eines Spieles als auch über das Genre informieren. So empfinde ich den Kasten als zu mager. Auch euer Online-Angebot läßt zu wünschen übrig. Es ist nicht immer aktuell. Auch mußte ich erstaunt feststellen, daß ihr in der 6/97 keine Leserbriefe mehr hattet. Wieso denn nicht? Liegt das am neuen Chefredakteur?

Nach soviel Kritik will ich euch auch etwas loben. Ihr seid eine der wenigen Zeitschriften, die gut strukturiert, übersichtlich und informativ über Spiele berichtet und ebenfalls von einem etwas älteren Publikum gelesen werden kann. Auf eurer Cover-CD sind gute Demos, Patches und seit der Juni-Ausgabe auch Spielevollversionen drauf. Weiter so! **(Michael Lamsa)**

Danke für das Lob! Hinsichtlich des Wertungskastens: Wir wollen ihn nicht nur mit Sternen füllen. Die Sterne sind der Gesamtwertung vorbehalten. Den Preis nennen wir nicht, da es starke regionale Abweichungen gibt wie auch zeitliche Schwankungen. Jeder Preis, den wir angeben würden, stimmt kaum mit den echten Straßenpreisen überein. Aber PC-Spiele kosten ohnehin fast immer zwischen 70 und 100 Mark. Das brauchen wir nicht bei jedem Test wiederholen. Das Genre steht übrigens stets gut sichtbar in der Dachzeile über dem Spiele-Namen. Hinsichtlich des Online-Angebotes: Es ist gerade im Umbau. Eine »Zwischen«-Version wird demnächst freigeschaltet. Und bis Herbst soll es dann ein völlig neues, großes Online-Angebot geben. Zum Thema Leserbriefe: Sie fehlten wie auch einige Rubriken aus Platzgründen in

VERNETZT!?

Das Für und Wider der Gruppenspiele

... Ich bin ein absoluter Netzwerk-Fan, und ich kann nur sagen: Es gibt nichts Vergleichbares beim Spielen. Der Autor des Briefes »Weg mit Multiplayer?« in PCP 5/97 weiß gar nicht, was er verpaßt, wenn er nie eine Nacht im Netzwerk verzockt hat. (Jochen Ehlting)

... Ich persönlich kaufe mir fast nur noch Spiele, die Mehrspielermodi anbieten, da alle meine Bekannten im Besitz eines PC sind und auf MP-Partien »abfahren«. (Reinhard Franz)

Das Spielen im Netzwerk eröffnet natürlich ganz andere Möglichkeiten: Hat man zuvor gegen nicht gerade vor Intelligenz strotzende Computergegner gespielt, fällt eine Partie gegen Freunde schon ganz anders aus. Bei Internetspielen ist in Deutschland noch Vorsicht angesagt, da die Online-Kosten enorm hoch sind. Aber ein Netzwerk aufzubauen, bedarf höchstens etwas Organisation, nicht jedoch viel Geld. Wie auch Schüler der 9. und 10. Klasse in ihrem Brief meinen:

... Diese Anschaffung, die sich bei uns im Preisbereich eines durchschnittlichen PC-Spiels bewegte, kann für niemanden ein Problem darstellen.

Eugen Esser sieht dies jedoch völlig anders:

... Auch ich bin der Meinung, daß diese Multiplayer-Modi überbewertet werden. Ich habe einen wahrlich großen Bekanntenkreis, von denen jeder zweite einen PC hat. Nicht einer nutzt diesen Modus. Damit meine ich nicht, diese Funktion einfach wegzulassen; aber sie sollte wesentlich weniger bewertet werden.

Grundsätzlich wird in der PC Player ein Spiel im Ein-Spieler-Modus getestet und danach bewertet. Sollte jedoch die KI der Computergegner extrem schlecht sein, es gegen Mitspieler weitaus mehr Spaß machen, kann das durchaus Einfluß auf die Wertung nehmen – wir weisen in einem solchen Fall gesondert darauf hin. Jedoch darf eine fehlende Mehrspieleroption sich nicht negativ auf die Wertung ausüben, wie es Reinhard Franz und seine Freunde vorschlagen:

... Wir alle treten für einen Abzug von 10 Prozent in der Testwertung ein, wenn ein Spiel, das Multiplayer-fähig sein sollte (zum Beispiel F1 GP2), es aber nicht ist.

Eine andere Meinung vertritt Lou Köster:

... Ihr Vorschlag bezüglich der Verwirklichung eines Privat-Netzwerks, in dem jeder seinen eigenen PC mitbringt, bedarf eigentlich schon keiner Kommentierung mehr. Oder halten Sie es wirklich für eine praktische Idee, einen schweren, störanfälligen, labilen Gegenstand von einem Ort zum anderen zu transportieren ...?

Nicht nur wir, sondern auch Reinhard Franz und seine Freunde:

... alle nehmen natürlich ihr Equipment mit, um »live« dabei zu sein, regelmäßig jeden Freitag Abend. Das läuft alles auf »privater Ebene«, im Keller eines Freundes. Man sollte vielleicht auch anmerken, daß fast 90 Prozent der Leute dafür 50 km Anreise auf sich nehmen. Ob wir dabei miteinander oder gegeneinander spielen, es ist einfach ein fantastisches Spielgefühl, und alle haben wahnsinnigen Spaß daran.

der 6/97 – und das hat nichts mit dem neuen Chef zu tun. Grundsätzlich werden unsere Standard-Rubriken nur in Notfällen weggelassen. Diese Ausgabe ist zum Beispiel wieder komplett.

C&C2 und die Missions-CD

Die künstliche Intelligenz bei C&C2 ist lachhaft: Gegnerische Panzer fahren brav in die Reichweite von Geschützreihen, statt erst mal zu warten, bis die eigenen V2s das Problem gelöst haben. Es nutzt dem Rechner noch nicht einmal, daß er mogelt, zum Beispiel hält er sich nicht an die »Bauvorschriften«.

(Patrik Libuda)

Als größtes Manko bei Warcraft2 gebt Ihr das »Masse statt Klasse«-Prinzip an und lobt gleichzeitig die Wechselwirkungen der Einheiten bei C&C. Das Beispiel des Rak-Zero, der gegen den eigentlich schlechteren Gewehrsoldaten keine Chance hat, läßt sich auch bei WC2 beliebig anwenden: Ein Katapult hat beim Angriff eines Soldaten ebensowenig Chancen, wie zehn Kampfpötte gegen einen Greifenreiter. **(Steffen Orzessik)**



Eine Nahkampfszene aus Earth 2140, gleich nach Levelstart.



Hier ist ein Tesla-Panzer in einer der Sowjetmissionen im Einsatz.

Die C&C2 Mission Disk ist doch sicher ein Scherz? Wo ist der bewaffnete Sammler? Die Designer hatten offensichtlich Urlaub, als diese CD programmiert wurde. Der Tesla-Panzer schaut genauso aus wie der Radarstörer, der Elite-Cyborg schießt mit Tanja-Munition und so weiter... Es kann doch nicht so schwer sein, eine Missions-CD zu programmieren, die einem wieder das Gefühl vermittelt, als hätte man ein neues Spiel gekauft. Die Programmierer von WC2 haben dies doch auch zustande gebracht. **(Michael Witasch)**

Einige dieser kritisierten Mängel sind bei dem neuen Echtzeit-Strategietitel »Earth 2140« von Topware ausgebügelt worden. Das grafisch und spielerisch anspruchsvolle Game verfügt über eine KI, die den Namen verdient (siehe Testbericht Seit 78). Auch Dominion (Seite 28) und Starcraft (34) versprechen mehr KI und eine verbessete Handhabung. Wesentlich intelligentere Befehle soll der Kommandant auch in Conquest Earth oder Dark Reign (nächste Ausgabe) geben können. Gute Aussichten also für Echtzeit-Strategen.

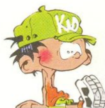
SCHREIBEN SIE UNS

Leserbriefe an die Redaktion können Sie am praktischsten per E-Mail loswerden. Unsere Anschrift im Internet ist »leser@pcplayer.mhs.compuserve.com« (ohne Leerzeichen). Natürlich erreichen uns auch Briefe unter der Adresse

DMV VERLAG
Redaktion PC Player
Dornacher Str. 3d
85622 Feldkirchen

Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir nicht jede einzelne Zuschrift individuell beantworten können. Beim Abdruck von Leserbriefen behält sich die Redaktion Kürzungen vor.

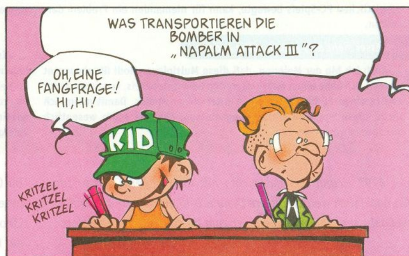
Exklusiv bei PC Player:





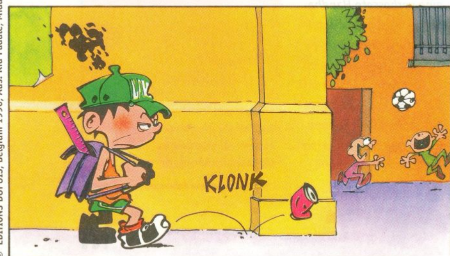








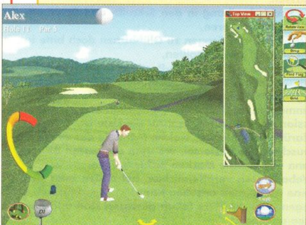






ÄUßERST LÄSSIG ...

... darf man einen Golfschläger eigentlich nicht schwingen. Aber cool scheint die jüngste Golf-Simulation von Sierra zu sein: »Front Page Golf« will Genre-Primus »Links LS« von seinem Thron schubsen. Sierra engagierte dafür eigens Vance Cook, den ehemaligen Chefdesigner der Access-Referenz. Ob dieses hochgesteckte Ziel auch erreicht werden kann?



Jetzt noch eine frische Brise, und man fühlt sich wie auf dem Golfplatz.



Mit dem Alfa Quad passen vier Joysticks oder Gamepads an einen Anschluß.

PC PLAYER

8/97

VORSCHAU

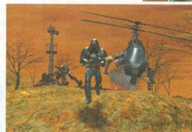
ÄUßERST HANDLICH ...

Wer Genres wie Simulationen, Action- oder Rennspiele über alles liebt, nimmt früher oder später einen Joystick oder ein -pad zur Hand. Wir stellen in der nächsten Ausgabe in einer umfassenden Übersicht die aktuellen Pads und Sticks vor. Unser Test zeigt, was sie im harten Spielealltag taugen. Und für jene Zeitgenossen, die zu zweit oder viert an einem PC spielen wollen, gibt es den »Alfa Quad«, den Nachfolger des erfolgreichen »Alfa Twin«.

ÄUßERST SPANNEND...

... versprechen die Neuerungen zu werden, die im Echtzeit-Spektakel »Dark Reign« realisiert sein sollen. Die gesamte Activision-Crew sitzt momentan Tag und Nacht daran, das Strategiespiel fertigzustellen. Schaffen sie es bis Ende Juni, beglückt Sie die PC Player 8/97 mit einem ausführlichen Test. Auf jeden Fall versuchen wir in der nächsten Ausgabe zu klären, was es mit der Unsichtbarkeit, dem Rückzugsbefehl und den ausgefeilten Gefechtsformationen auf sich hat.





Täler und Berge: Dark Reign nimmt Sie mit zur Kriegsführung ins 27. Jahrhundert.

ÄUßERST ÄRGERLICH ...

... sind die ewigen Verspätungen der angekündigten Spiele. So warten wir noch auf »Atlantis«, »Conquest Earth« und »Rayman's World«. Die Endkontrolle der vier Atlantis-CDs dauerte länger als geplant. Ähnlich sieht es beim »Rayman«-Nachfolger aus: Wenn die Programmierer von Ubi-Soft sich ranhalten, lesen Sie den Test in der 8/97. Mit Conquest Earth wagt sich Eidos nun auch auf das hart umkämpfte Parkett der Echtzeit-Strategie.Und es gibt Neuigkeiten von Lara Croft, die bereits für »Tomb Raider 2« trainiert.



Hasta la vista, Baby: Bei Dominion gibt es die deutschen Synchronstimmen von Arnold Schwarzenegger, Sharon Stone und Clint Eastwood zu hören.

IN DER PIPELINE

Große Ereignisse werfen fette Schatten voraus. Schon in dieser Ausgabe berichteten wir über die Synchronisation von »Dominion«. Mit dem Echtzeit-Strategiespiel im »G-Nome«-Universum will 7th Level noch im Sommer groß herauskommen. Ebenfalls komplett eingedeutscht wird »Jack Orlando«. Das Krimi-Adventure soll die Atmosphäre des Chicago der Dreißiger Jahre verströmen, unterstützt von Harald Faltermeier, der höchstpersönlich die Begleitmusik komponiert.

* Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.

PC PLAYER 8/97 erscheint am 2. Juli*

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[FINALE]

VIEL ARBEIT

Das Grafikprogramm »Bryce 2« (sehen Sie dazu auch unseren Aktuell-Teil, Seite 52) verblüfft nicht nur durch deutsche Bildschirmtexte, sondern auch durch das deutsche Handbuch. Dieses scheint spaßeshalber vom Deutschen ins Englische und wieder zurück übersetzt worden zu sein, wie dieser kleine Auszug belegt:

Objekte bearbeiten

Nachdem Sie einige Objekte bearbeitet haben, werden Sie diese auch bearbeiten wollen. In Bryce Objekte bearbeiten Sie Objekte im Bearbeiten-Modus. Klicken Sie am oberen Bildschirmrand auf Bearbeiten. Das Wort Bearbeiten sollte jetzt hervorgehoben sein und damit anzeigen, daß Sie sich im Bearbeiten-Modus befinden.«

Kräftig danebengegangen ist dieser Coupon von iomega, mit dem der mutige Leser weitere »Information« anfordern kann.

Wenn sie weitere Information wünschen über Zip oder andere Iomega Produkte bitte diese Zettel an diese beiliegende Addresse zuruckschicken, oder costenlos **0130 829461.**

Name ______________________________

Addresse ______________________________

Postnumer ______________ Publication Name ______________

Die Information zie uns gegeben haben ist vertraulich und wird nicht ausser der Corporation gegeben oder deren Vertreter. Wenn sie die Information und gegeben hasen nicht länger als ihre jetzige anferage Wünschen, bitte andeulen: ☐

Postfrei. Iomega Ireland, P.O. Box 5077, Dublin 6, Ireland.

BECAUSE IT'S YOUR STUFF.™

Bitte andeulen: Haben Sie Hasen gegeben?

Neulich, im Internet ...

Aus der Newsgroup rec.humor.funny: Wieviele Abonnenten einer Internet-Mailing-Liste braucht man, um eine Glühbirne auszutauschen? Antwort: 1331.

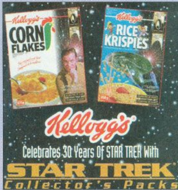
1, der die Birne austauscht und das der Liste mitteilt,
14, die ähnliche Erlebnisse schildern und erklären, wie man es noch hätte tun können,
7, die vor den Gefahren des Birnenwechselns warnen,
27, die auf Schreib- und Grammatikfehler in den bisherigen Nachrichten hinweisen,
53, die die Rechtschreibprofis flamen,
156, die sich beim Verwalter der Liste darüber beschweren, daß Diskussionen über das Austauschen von Glühbirnen nicht zur Liste passen,
41, die die Rechtschreibung in den Schreib- und Grammatikfehler-Flames korrigieren,
109, die schreiben, daß Fragen zu Glühbirnen doch bitte in alt.lite.bulb gestellt werden sollten,
203, die verlangen, daß die Cross-Postings in alt.grammar, alt.spelling und alt.punctuation über den Glühbirnenaustausch eingestellt werden sollten,
111, die anmerken, daß alle hier Glühbirnen benutzen und die Diskussion deswegen relevant für die Liste ist,
306, die darüber diskutieren, welche Methode des Glühbirnen-Austauschens die beste sei, wo man die besten Birnen kaufen kann und welche Marken nichts taugen,
27, die Webadressen veröffentlichen, bei denen man sich verschiedene Glühbirnen ansehen kann,
14, die sagen, daß die URLs falsch gewesen sind und nun die richtigen angeben,
3, die von Links künden, die sie unter den vorherigen URLs gefunden haben und die für die Liste relevant sind und damit auch Glühbirnen als legitimes Thema erlauben,
33, die alle bisherigen Nachrichten aneinanderhängen, komplett zitieren und mit einem »me too« versehen,
12, die mitteilen, daß sie sich aus der Liste ausklinken, da sie die Glühbirnen-Kontroverse nicht mehr ertragen können,
19, die auf »me too« mit »me three« antworten, nicht ohne alle Nachrichten zu zitieren,
4, die vorschlagen, daß alle Fragensteller das Glühbirnen-FAQ durchlesen,
1, der die Newsgroup alt.change.lite.bulb vorschlägt,
47, die entgegnen, daß das genau das Thema ist, mit dem sich alt.physic.cold-fusion beschäftigt und die Diskussion deswegen hier bleiben soll,
143 Stimmen für alt.lite.bulb.

tikis MS-SpielDOSe



DAS BIZARRE FOTO DES MONATS

Sie erinnern sich: Im letzten Monat zeigten wir Ihnen an dieser Stelle das schon etwas ältere Foto einer Schachtel mit Donkey-Kong-Frühstücksflocken. In Kanada tauchte nun eine neue Serie von schmucken Kelloggs-Packungen auf, die anläßlich der Feiern zum 30-jährigen Bestehen von Raumschiff Enterprise veröffentlicht wurden. Unser Favorit: die Enterprise-E, die mit einem beherzten Schuß in den Müslinapf die darin vor sich hindümpelnden Rice Crispies in Stimmung bringt. (ra)



Sammle sie alle – warum bekommen wir in Deutschland nicht auch so witzige Cornflakes-Schachteln?

Das Jahr 2140 - Die letzte Entscheidung!





HIGHTECH-KRIEGSFÜHRUNG IM 22. JAHRHUNDERT

- ECHTZEIT-STRATEGIESPIEL
- 50 SPANNENDE MISSIONEN
- NETZWERK-OPTION FÜR BIS ZU 6 SPIELER
- BILDSCHIRMAUFLÖSUNG 640*480 PIXEL ODER 800*600 PIXEL IN 65.000 FARBEN
- STEREO-SOUNDTRACK IN CD-QUALITÄT
- KOMPLETT IN DEUTSCH
- UMFANGREICHES, DEUTSCHES HANDBUCH









EARTH 2140

PC CD-ROM: STRATEGIC ACTION-GAME



Wir schreiben das Jahr 2140. Nach zahlreichen Kriegen und Umweltkatastrophen beschließen die Regierungen der United Civilized States (»UCS«) und der Eurasischen Dynastie (»ED«), die Bevölkerung beider Staaten in die unterirdisch ausgebauten Städte zu evakuieren. Der amerikanische Kontinent, Westeuropa und Nordafrika bilden die »UCS«; die »ED« umfaßt Osteuropa und Asien. Australien und weite Teile Afrikas sind in den vergangenen Jahren fatalen Kriegen zum Opfer gefallen. Die Gebiete sind extrem verseucht und nicht mehr bevölkert. Lebenswichtige Ressourcen werden knapp, die letzten Vorkommen müssen auf der Erdoberfläche gefördert werden. Ein erbitterter Kampf entbrennt, der finale Weltkrieg ist die Folge. Beide Staaten versuchen ihre Hoheitsgebiete auszudehnen - um zu überleben! Nur die richtige Strategie und der uneingeschränkte Siegeswille führen zum Erfolg. Es kann nur einen Gewinner geben!



Den kompletten Soundtrack zu EARTH 2140 erhalten Sie auf Audio-CD im gutsortierten Fachhandel.

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare